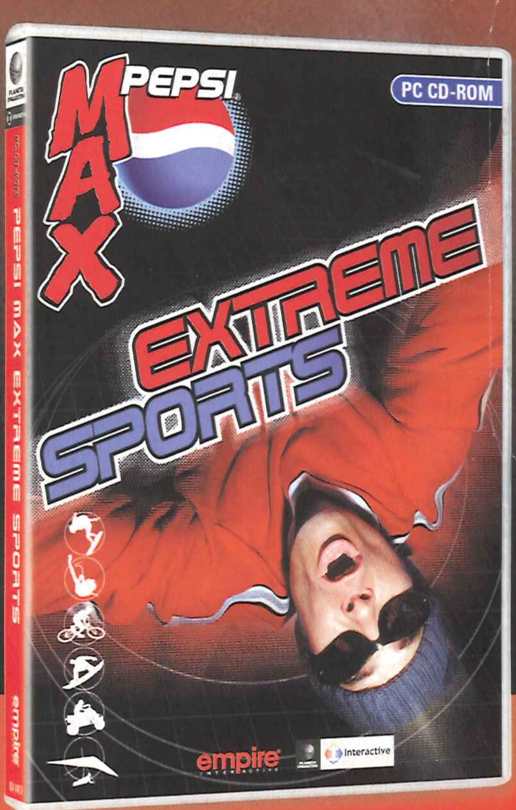

2 CD
juego + demos
ENTRA EN JUEGO
MARZO 2002
Nº16
GAMELIVE PC
JUEGO COMPLETO DE REGALO
ARMORED FIST 3
Acción blindada
¡8 DEMOS!
Salt Lake 2002
Gore
Die Hard: Nakatomi Plaza
Tiger Woods PGA Tour 2002
Nascar Racing 2002
Divided Ground
Moto Racer 3
Trainz
Mod del mes
MAX PAYNE
Kung Fu Edition
y todos los parches, extras, utilidades...
Nº 16 MARZO 2002 • 4,95 EUROS
Portugal: 4,95 € - Canarias/Ceuta y Melilla: 5,10 €
8 424094 001477 00016
REPORTAJE ESPECIAL
WARCRAFT III
• Primeras horas de juego
• Entrevista exclusiva
De general a soldado
COMMAND & CONQUER
RENEGADE
LOS AVANCES MÁS ESPERADOS LOS ANÁLISIS MÁS RIGUROSOS

PEPSI MAX

EXTREME SPORTS

PC CD-ROM

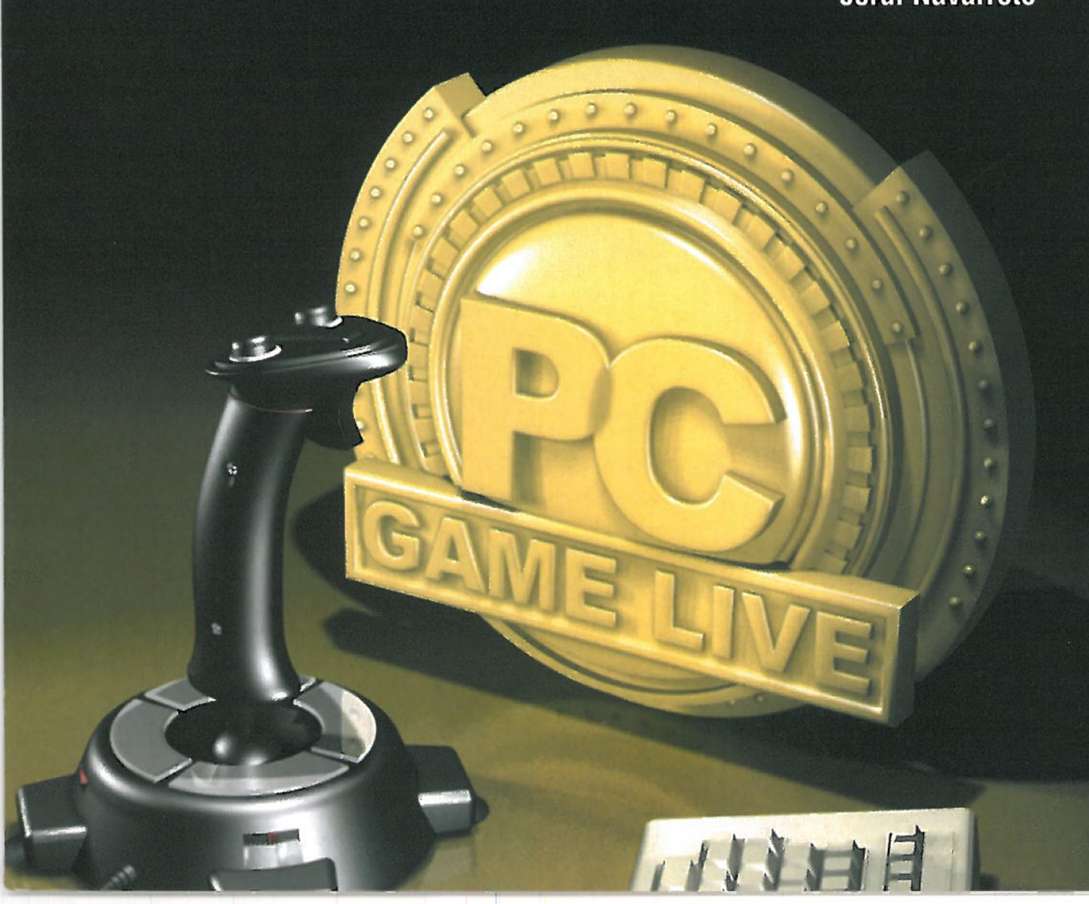


- Tres modos de juegos distintos: campeonato, circuito único y contrarreloj.
- Realiza asombrosas piruetas, llega el primero y consigue puntos de prestigio y velocidad.
- Arremete contra los otros competidores para ganar posiciones.
- 12 pistas en 5 lugares exóticos con variedad de condiciones climatológicas y de iluminación.

CONTRA EL CONSENSO

Basta con darle un rápido repaso a la lista de juegos que llegarán en el futuro próximo para descubrir un detalle inquietante: se han acabado los géneros. Donde antes había carreras, deportes, rol, aventura, puzzles o simulación, ahora encontramos un menú compuesto básicamente por dos platos: estrategia en tiempo real y acción. Algo tendrán que ver las modas virtuales a las que dedicamos un editorial hace un par de números, pero lo cierto es que empiezan a predominar de forma escandalosa juegos cortados por un patrón parecido y adscritos a los dos géneros mayores. ¿Qué pasa? ¿Tal vez la comunidad PC ya no quiere jugar a nada más? Incluso en los cibercafés, hasta hace nada escenario de un tipo de ocio alternativo y rabiosamente nuevo, un solo juego, *Counter Strike*, ha desplazado casi por completo a todos los demás. Y es que el pensamiento único avanza en todos los ámbitos del consumo cultural. Ya nadie sabe si nos venden lo que queremos comprar o compramos lo que nos quieren vender, pero avanzamos hacia un consenso universal que deja cada vez menos espacio a los matices. La acción y la estrategia en tiempo real son los géneros más rentables y, quizás por eso, su oferta sea cada vez mayor: menos tiempo de desarrollo y más ventas. Tal vez coincidir todos en la cola de la tienda con el mismo juego bajo el brazo refuerce nuestro sentido de comunidad, pero ¿no nos estaremos perdiendo algo? Créetelo, hay un mundo lúdico más allá del consenso. Y nosotros apostamos por él.

Jordi Navarrete





C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixoiberica.com
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
jnavarrete@ixoiberica.com

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixoiberica.com

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia y Sandra Sol

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, J. J. Cid, A. Guerra, M. A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
rcarreras@ixoiberica.com

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación e ilustración
Martín Sánchez
martin@ixoiberica.com

Departamento de fotomecánica
Francis Breuil, Jéssica Cabana, Joan Aguiló y Carolina Rodríguez

Director Comercial
François Perez

Secretaria Comercial
Lourdes Lozano
publicidad.gamelive@ixo.es

Publicidad
Roger Roca
roger@ixoiberica.com

Responsable de suscripciones
Pere Giménez
suscripciones@ixoiberica.com

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MEXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Precio para España: 4,95 € (824 pesetas)
Precio para Portugal: 4,95 € (992 escudos)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 € (849 pesetas)
31/03/2002

DIFUSIÓN CONTROLADA POR





CONTENIDOS MARZO 2002



WARCRAFT III

24

Olvida todo lo que te habían explicado, porque el coronel Font tiene en el punto de mira una beta del título más esperado del momento. Y la ha exprimido a conciencia para contarte toda la verdad sobre el juego más esperado de los últimos años.



48

JEDI KNIGHT II JEDI OUTCAST

La nueva lección de acción elegante y sin fisuras de Raven Software recorrerá de cabo a rabo el universo *Star Wars* y nos pondrá en la piel de los Jedi, los caballeros de la secta del sable.

COMMAND & CONQUER RENEGADE

60

Y dijo Red Storm: "Hágase la acción". Y la acción se hizo. Ahora que ya está hecha, llega la hora de disfrutarla y empezar a desentrañar las claves del primer *Command & Conquer* que abandona la estrategia y se ve en primera persona.

¿FUTUROS IMPROBABLES?

Ya lo advirtió el profeta: "Futuros vendrán que te harán añorar tan mísero presente". *Deus Ex 2*, *Neocron*, *Chaser*, *Fahrenheit* o *Aquanox* son algunos de los juegos que darán respuesta al eterno dilema: ¿Va a ser el futuro tan feo como lo pintan?

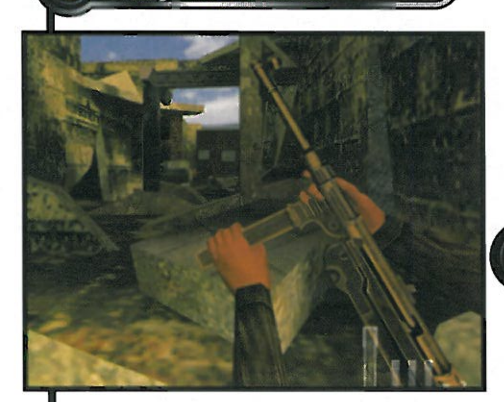


CARTA BLANCA

La polémicas más sabrosas del mes de febrero han tenido que ver con *Medal of Honor* y *Return of Castle Wolfenstein* (¿quién da más?, entre todos podemos crear un nuevo caso *Q3* vs *UT*) y con *Counter Strike* y su monopolio casi exclusivo del "ciberocio" en red. Esperamos tus aportaciones.



Hay alternativas



¡Increíble! El otro día quedamos unos amigos para jugar un rato a *Half-Life* en un ciber y todos estaban llenos hasta los topes. Lo más sorprendente es que todos estaban jugando a *Counter Strike*. Parece que nadie haya oído hablar de *Half-Life* o *Unreal Tournament*. Al final conseguimos empezar una partida a *Day of Defeat* y, al poco rato, nos convertimos en la sensación del ciber. Todos nos preguntaban que qué juego era aquél y si podían jugar. Yo creo que la mayoría de la gente que va a los cibers no conoce nada más que *Counter Strike*. No es que sea un mal juego, pero está hasta en la sopa y ya aburre. Hay que probar cosas nuevas.
Alejandro Blanco (e-mail)

Cierto. Por supuesto que hay alternativas y, aunque a* Counter Strike *le queda cuerda para rato, nunca está de más probarlas.

Tarjetas y diablos

El motivo de mi carta es quejarme de Blizzard por el mal funcionamiento del servidor para jugar on line a *Diablo 2*. O eso es muy complicado para mí o aquí en España sólo consigue hacerlo un 20 o 25% de los que disponemos del juego. Me gustaría saber también por cuánto anda el precio de la Radeon 8500 LE y si está previsto un *Diablo 3*.
Juan Luis Rodríguez (e-mail)

La Radeon 8500 LE tiene un precio recomendado de 365 €, pero sólo se vende integrada en equipos nuevos. La Radeon 8500 sí se vende por separado, aunque cuesta un poco más, 390 €. Respecto a Diablo 2, basta con disponer de un módem de 56 k para conectarse a sus servidores. En cuanto a Diablo 3, nadie ha dicho nada al respecto, pero puedes apostar que tarde o temprano Blizzard se pondrá manos a la obra.

Primeras impresiones

Estoy en medio de un bosque. No sé qué hacer, corro hacia adelante, paso entre unos arbustos (el aire suena entre los árboles y algún que otro pájaro se hace oír) y, de repente, un estruendo. Alguien ha disparado. Me tiro al suelo y miro en todas direcciones, pero no le veo. Me quedo inmóvil, no sé qué hacer. De repente, entre unos arbustos, veo que se mueve algo. ¿Qué hago? Empiezo a disparar hasta acabar todo mi cargador. Ja, ja, ja, le he matado. Me acerco, pero... ¡No hay nadie! Era el viento que movía las hojas. De repente, alguien me dispara por detrás hasta acabar con mi vida. Ésa fue mi experiencia la primera vez que me conecté a *Ghost Recon* on line. Simplemente genial.
Me gustaría que con el tiempo mejorara y desbancara a *CS*.
José Mª Palomo (e-mail)

Pues sí, Counter Strike es un gran juego, pero ya va siendo hora de que todos asumamos que se puede jugar en red a muchas otras cosas. Nuestra dieta actual incluye generosas raciones de Return to Castle Wolfenstein y Day of Defeat, pero no olvidamos darle algún que otro bocado al también muy saludable Team Fortress.

Medal a la contra

Considero que os habéis pasado a la hora de criticar *Medal of Honor*. Me parece estupendo que os guste más *Return to Castle Wolfenstein*, pero no por ello tenéis que descalificar de tal manera a su nuevo competidor. Pienso que *MoH* es bastante mejor, ya que es mucho más realista en cuanto a armamento, personajes y situaciones y, además, posee unos gráficos sorprendentes. Todo esto os lo digo tras jugar a los dos.
No quiero pensar que os habéis dejado persuadir por cierta compañía para promocionar su juego. Me gustaría que reflexionarais, no vaya a ser que algún día os arrepintáis de semejante análisis.
Zohiartze Beloki. Bilbao

¿A qué te refieres? Tú última frase resulta tan inquietante que no nos hace ni falta reflexionar: ya estamos arrepentidos. RTCW nos gusta más que MoH, pero estamos dispuestos a disimularlo si así evitamos que tomes medidas.

Payne y La Prisión

Creo que deberíais publicar en algún número una guía para el generador de escenarios de *Max Payne* y, a ser posible, que incluyerais alguno de sus mejores mods en el CD de la revista, como el Ultimate V7 o el Kung Fu 2.0.
Tampoco estaría mal que incluyerais el último parche de *La Prisión*, ya que mucha gente no puede bajárselo de los dos ftps y tenemos que descargarlo desde el programa de actualizaciones. También me gustaría que volvierais a analizar el juego *La Prisión* tras los cambios realizados en la actualización de junio, ya que ha cambiado bastante el objetivo del juego y ya no se centra únicamente en la pelea, sino en el cumplimiento de misiones y otras habilidades secundarias, como la cocina, química, etc. Para acabar, me gustaría saber la fecha de lanzamiento de *The Sims Online*, ya que es un juego que llevo persiguiendo desde que recibí su primera noticia.
MiKe St@mper FoReVeR (e-mail)



¿The Sims Online? La fecha oficial sigue siendo verano de este año, pero apostamos que saldrá algo más tarde. Gracias por tus sugerencias, veremos qué se puede hacer. En cuanto a La Prisión, es cierto que el juego ha cambiado a mejor y que su continuidad parece garantizada, como ya comentamos en el último número, aunque por el momento no tenemos previsto un nuevo análisis.

UN OJO DE LA CARA

Como sigamos a este paso, jugar se va a convertir en un coto reservado a privilegiados con sueldo de director general para arriba. ¿Se creen los desarrolladores que todos nos podemos gastar 50.000 cucas (unos 300 eurocucos) en la última tarjeta gráfica o el último procesador? Algunos juegos de última generación tiritan con mi equipo, que tiene dos años, y muchos ni siquiera responden. Encefalograma plano desde el principio. ¿Cómo se puede exigir un PIII como equipo mínimo? ¡Si es posible que ni siquiera existieran cuando se empezaron a desarrollar! Creo que la posibilidad de jugar con unos gráficos alucinantes no debería ser impedimento para poderlo disfrutar en equipos más modestos. Sería tan sencillo como aumentar las opciones de configuración. Creo que dejar a un lado a todos los que no podemos renovar nuestro equipo un año sí y otro también es un grave error. Significa perder quizás a un 80% de sus clientes potenciales. Quizás les iría bien reflexionar un poco.
Joaquín Palermo. Burgos

Tienes más razón que un santo. Pero ya sabes que los seres humanos somos criaturas complejas, víctimas del terrible conflicto ente el corazón y el bolsillo. A nosotros el corazón nos dice "renovarse o morir, apostemos por juegos cada vez más potentes y más espectaculares y adaptados a equipos mejores". Pero suele ser el bolsillo el que te baja a la tierra y te obliga a asistir a las revoluciones tecnológicas desde lejos.

XP, anillos y Maquiavelo

El Windows XP, que tengo instalado en mi lugar de trabajo, no me da excesivos problemas con el hardware e incluso me va estupendamente con algunos juegos que he probado. Pero, por otro lado, no veo esa estabilidad que decíais que tenía. Vale que ya no existen los cotidianos pantallazos azules, pero porque han sido sustituidos por multitud de cuadros de diálogo y sugerencias de enviar informes a la asistencia técnica de Microsoft. Por todo ello aún soy reticente a instalarlo en mi ordenador personal, el cual dedico casi exclusivamente al ocio. Me pregunto si no sería mejor ir aguantando por ahora con el Windows 98, que aunque no sea muy allá, ya dice el dicho que más vale malo conocido que bueno por conocer.
También comentaros que he visto las imágenes del juego de *El Señor de los Anillos* y que tiene cierto tufillo a arcade consolero. Me gustaría que me contaseis qué podemos esperar realmente de él.
Por último, sufro en secreto mi amor por un juego prehistórico de estrategia por turnos llamado *Machiavelli: The Prince*. ¿Existe algún título similar en cuanto a ambientación y concepto pero un poco más acorde con los tiempos que corren?
José Ramón Martínez Fondón. Badajoz

Los problemas de compatibilidad de que hablas pueden deberse a que no dispones de drivers certificados. En cualquier caso, puedes evitarlos recurriendo al sistema de compatibilidad con ediciones anteriores incluido en el XP. En nuestra opinión, instalarse el XP es una buena idea. Tu amor cada vez menos correspondido por Machiavelli tiene cura: puedes probar Merchant Prince 2 o Trade Empires. Es cierto que la orientación general de La Comunidad del Anillo es consolera y bastante arcade, pero aun así es un título que promete.

¿Conversiones?

Tras leer vuestro avance de *Sega GT*, decidí comprarlo. Fue llegar a casa, instalarlo, ver la intro y darme cuenta de lo que se puede llegar a engendrar. ¡Dios! ¡Me escocían los ojos! Eso era peor que ver *Betty la fea*. En el numero de febrero la portada se la ha llevado *Virtua Tennis* (una de las pocas joyas de Sega). ¿Creéis que *Virtua Tennis* ocupará otro sitio privilegiado en el agujero negro de mi armario o se quedará por un tiempo en mi bandeja del lector?
Y a ver si os decidís a dedicarle más páginas a esta sección, que es una de las mas leídas de la revista.
Raúl Sosa. Barcelona

No, la conversión de Virtua Tennis no tiene por qué ir a parar al baúl de los recuerdos ingratos. Va a ser un buen juego, puedes creerlo. Deberías haber leído el análisis de Sega GT antes de comprarlo. No está tan mal como dices, pero hay muchas opciones mejores.

Cuestión de pasta

¿Nos estáis tomando el pelo? En 15 números habéis subido el precio cuatro veces. Veo normal la primera subida: estrategia de mercado. Pero lo de subirlo a 795 me pareció intolerable. Una copa cara en un pub diréis, sí, pero hay gente que no se lo puede permitir. Quizás el hecho de que la revista lleve un juego de regalo pueda compensarlo en cierta manera, pero depende de qué juego. Lo que está claro es que muchos de los juegos que regalasteis son buenos, pero algunos otros no los quiero ni regalados.
Ahora ya veo que nos tomáis directamente por tontos. ¿Con el paso a euros no nos íbamos a enterar de la subida? Por favor, 824 pesetas (4,95 euros), es demasiado. Este mes la compré por daros un voto de confianza, pero tengo mis serias dudas de que al mes que viene lo haga. ¿No creéis que me compensa esperar dos meses sin comprar vuestra revista y comprarme un juego de los de 1.700 pelas? Pensadlo fríamente, vais a pasar de que la gente os compre por ser una revista de juegos a que lo hagan exclusivamente si le gusta el juego que regaláis.
Alejandro Dobarro (e-mail)

No, no pretendemos tomarle el pelo a nadie. Y sí que pretendemos que la gente nos siga comprando más por nuestros contenidos que por el juego que regalamos. Pese a que la revista es ahora un poco más cara, intentamos mantener una buena relación calidad precio. Somos la única revista que ofrece 148 páginas de (en nuestra opinión) buena información y dos CD, uno de ellos con un juego completo. Y, aun así, no somos la revista más cara del sector. Esperamos que sea suficiente, porque si la vendemos más barata, no nos salen los números. Ah, y agradecemos tu voto de confianza.

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

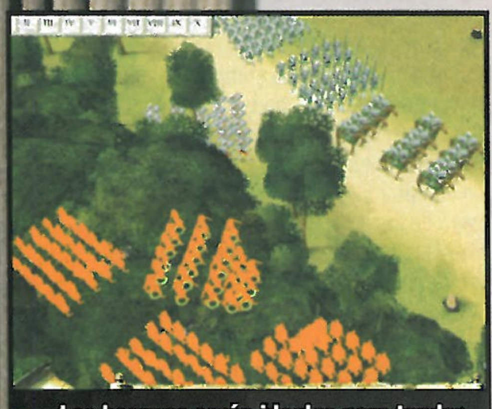
CARTA BLANCA
Game Live
C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona

o envíanos un e-mail a :
cartablanca@ixoiberica.com

Pyro nos muestra su juego de estrategia romana

PRAETORIANS MARCHA


Nuestras tropas se preparan para tomar al asalto una fortaleza enemiga.


Los bosques serán ideales para tender emboscadas.

Praetorians va a ser un juego de estrategia centrado en la gestión de unidades. Aunque aún faltan varios meses para que se edite, Pyro nos ha abierto las puertas de su estudio para que comprobemos cómo va evolucionando. "Las ideas base llevan ya bastante tiempo rondando por los pasillos de Pyro", explica Javier Arévalo, director del proyecto, "aunque no empezamos el trabajo propiamente dicho hasta junio de 2000".

Según la descripción de Arévalo, "*Praetorians* tendrá el realismo en el diseño de unidades de *Shogun*, la ambientación histórica de *Age Of Empires*, el énfasis sobre el combate de *Myth*, y una campaña de misiones para un jugador tan cuidada como la de *Starcraft*". En *Praetorians* el jugador adoptará el rol de un general que controla un ejército de cientos de unidades. La campaña será una sucesión de batallas concretas basadas en las de Julio César. "Los factores esenciales del juego van a ser la gestión de unidades, el aprovechamiento de las opciones tácticas que ofrece el terreno y el conocimiento de las unidades enemigas". Una novedad es que se ha prescindido de la recolección de recursos para que el juego sea más ágil. Arévalo explica que "la primera chispa de lo que luego se convertiría en *Praetorians* fueron nuestras ganas de controlar un ejército en situaciones de combate prescindiendo del énfasis en la economía tan habitual en otros juegos de estrategia". Lo más parecido a la obtención de recursos va a ser la gestión de poblados conquistados, ya que podrás reclutar a parte de sus habitantes y adiestrarlos para que se unan a tu ejército.

De todas maneras, las tropas de que dispondrás por defecto tal vez sean suficientes. "Las misiones están diseñadas para que el jugador se enfrente a retos diferentes y variados, y a veces estos objetivos no requieren de un gran ejército, sino de rapidez y eficacia en la toma de decisiones. No queremos que el juego se base en una rutinria acumulación de unidades para aplastar al enemigo, preferimos que se trate más bien de tener recursos tácticos y adiestrar adecuadamente a las tropas de que dispones".

Riqueza mental

Los aficionados a la estrategia que se atrevan con *Praetorians* van a tener que ejercitar una parte del cuerpo que este género tiende a dejar cada vez más de lado: el cerebro. Como parte de este planteamiento, también se ha decidido aliviar al jugador de las rutinarias tareas de microgestión de su ejército. Las tropas no se controlarán individualmente, sino por grupos. De ese modo, podrás organizar tu infantería ligera por un lado, mientras mueves la caballería por otro. Si tu táctica lo requiere, podrás dividir un bloque en otros menores o reunirlos cuando hayan perdido efectivos en combate.

Este sistema puede parecer complicado, pero la interfaz está diseñada de manera que todo resulte inmediatamente familiar e intuitivo. Además, tus tropas estarán dotadas de una gran autonomía


El motor gráfico permite crear espectaculares paisajes en 3D.



Los ataques masivos sin planificación previa serán sinónimo de derrota.



Adiestrando a los civiles de un poblado podrás renovar tu ejército.



Si no tenemos cuidado, el fuego acabará con nuestra torre de asalto.



Apostando unos arqueros en las torres, podrás defender la posición con un mínimo riesgo.

de acción, de modo que basten unas instrucciones básicas de tu parte. La IA se hará cargo del resto con solvencia. Según Javier Arévalo, "el sistema de órdenes y pautas de comportamiento está pensado para que resulte sencillo y fácil de controlar y al mismo tiempo sea rico en posibilidades. Podemos establecer rutas, patrullas, órdenes de protección, modos agresivos o defensivos, dividir o reunir tropas, etc.".

Se ha prescindido de la recolección de recursos para que el juego sea más ágil

También habrá un pequeño número de unidades especiales sobre las que sí tendremos un control individualizado. La más importante va a ser el centurión, que otorgará bonificaciones a las tropas bajo su mando o podrá ser enviado a poblados para que se haga cargo del adiestramiento de refuerzos. Aunque se tratará de una unidad muy valiosa y difícil de obtener, tal vez interese arriesgarla en el campo de batalla, ya que así obtendrá puntos de experiencia que mejorarán sus cualidades.

Al servicio del Imperio

La campaña individual, dividida en unos 22 escenarios, se desarrollará a lo largo de los aproximadamente 20 años de campaña que dirigió Julio César. El jugador controlará las unidades al servicio del Imperio, pero en determinadas fases podrá incorporar a su ejército unidades bárbaras o egipcias.

Concretamente, en uno de los escenarios que tuvimos ocasión de ver, nos encontrábamos en un escenario costero en que el enemigo había erigido torres de defensa con arqueros. Al mando de un contingente mixto de tropas bárbaras y romanas, tuvimos que proceder al asalto y destrucción de la improvisada fortaleza. En otro escenario, nos paseamos por las ardientes dunas del desierto africano y pudimos observar a las tropas egipcias en acción, en especial a la más peligrosa de sus unidades especiales, los arqueros nubios. También visitamos las heladas tierras de la Galia. Aunque no vimos a Astérix, sí pudimos comprobar la utilidad de los exploradores y sus animales de observación, y ver lo útiles que resultarán los árboles para tender emboscadas.

A esta variedad de misiones y escenarios hay que añadir un excelente motor gráfico capaz de representar todas estas posibilidades en 3D con detalle y precisión. Aunque habrá que acostumbrarse a contemplarlo todo desde una perspectiva isométrica fija porque, a pesar de que el motor permite cambiar de ángulo, en Pyro opinan que dar al jugador pleno control del sistema de cámaras no es más que una manera de complicarle las cosas y hacer que acabe confundido.

El próximo otoño llegará el momento de revivir los tiempos del Imperio Romano en todo su esplendor. Nosotros ya estamos repasando nuestro DVD de *Gladiator*. ¿Quedará muy mal que nos presentemos en el trabajo con peto de cuero y falda plisada?





PARA QUEDARSE HELADO

Black Isle Studios confirma la secuela de Icewind Dale

La historia de *Icewind Dale II* se iniciará una generación después de los acontecimientos con los que finalizaba la primera entrega. Esta vez, los dichosos bichitos de marras, reunidos bajo el estandarte de La Quimera, amenazan con arrasar la ciudad portuaria de Targos, y las autoridades harán un llamamiento a todos los aventureros de pro para que la salven de la legión monstruosa.
La horda de La Quimera va a reunir a los típicos trasgos y orcos, pero también contará con unos cuantos fichajes para dar brillo a la plantilla. Entre las nuevas incorporaciones, encontrarás a los jinetes wargos, los *bugbears* o los chamanes neo-orogs, una peligrosa mezcla de orco y ogro con grandes poderes mágicos. Eso sí, para que no te encuentres desamparado ante tamaño despliegue de fuerza, *Icewind Dale II* también ofrecerá nuevas razas jugables, como los Aasimar, y nuevos kits de clase, entre ellos el mercenario, el matagigantes, el exterminador de magos o el inquisidor.
Aparte de nuevas armas (algunos personajes pueden blandir dos al mismo tiempo) y armaduras, *Icewind Dale II* también contará con 50 hechizos nuevos, con lo que se espera que el total de sortilegios disponibles supere los 300. Suficientes para freír a Potter y toda su escuela, vamos. El juego debería llegar a las tiendas en otoño de este mismo año.



El motor Infinity volverá a hacer de las suyas en *Icewind Dale II*. Modificado, eso sí.

Los Reinos Olvidados. Un nombre inapropiado para un mundo que todos recordamos.

SONRÍA, POR FAVOR

Philos Labs prepara un juego sobre los paparazzi

Si siempre soñaste con dedicar tu tiempo a montar guardia delante de la casa de un famoso, por fin vas a poder hacerlo. Y sin perder horas de sueño. El desarrollador húngaro Philos Labs (creador de *Escape from Alcatraz* e *Imperium Galactica III*) está diseñando un juego sobre los *paparazzi*, esos cazadores de exclusivas con alma de carroñero.
En *Snapshot: Paparazzi*, el jugador encarnará a un fotógrafo sin escrúpulos que deberá hacer frente a ceñudos guardaespaldas, colmilludos canes o traicioneras alarmas para conseguir las mejores imágenes. Posteriormente, si las fotos son buenas, podrá venderlas a revistas y conseguir dinero con el que mejorar su equipo (un flash, una lente mejor, un equipo de revelado...).
Si bien la mayor parte del juego transcurrirá en una vista en tercera persona, durante la realización de la instantánea pasará a perspectiva subjetiva para que puedas determinar el encuadre y la calidad de imagen. El título, previsto para principios del próximo año, no tiene todavía confirmado un distribuidor en España.



Los *voyeurs* empedernidos tendrán por fin su juego.

EA GAMES

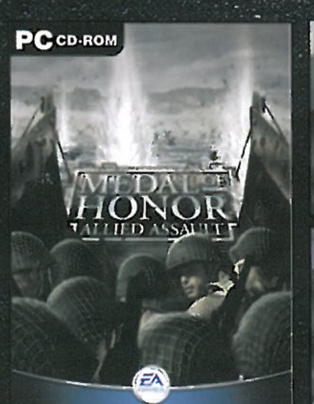
DÍA D. 6 DE JUNIO DE 1944.

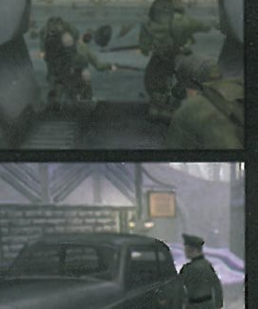
FÍJATE BIEN.

TIENE UN 79% DE POSIBILIDADES
DE SER LO ÚLTIMO QUE VEAS.









www.mohaa.ea.com



CONTRAATAQUE ZERO

Casi listo el nuevo Counter Strike para un jugador

Counter Strike: Condition Zero vendrá con un nuevo surtido de armas y equipamientos y ofrecerá nuevos modelos de personajes e indumentarias para que todo hijo de vecino con ansias de tiroteo pueda personalizar su sujeto. En concreto, podrás elegir una apariencia específica entre un total de 160 combinaciones posibles. Por si fuera poco, el motor del juego se ha retocado para aportar mayor dinamismo a los efectos especiales y, al mismo tiempo, incluir condiciones meteorológicas como la lluvia o la nieve.



El motor mejorado permitirá ofrecer escenas como ésta.

Buenos y malos vuelven a tenérselas por enésima vez.

Sin embargo, el aspecto más destacado de *Condition Zero* va a ser, sin duda alguna, la campaña individual, que incluirá 20 misiones. Éstas te trasladarán a escenarios selváticos, antárticos o urbanos, y los objetivos irán desde el típico rescate de rehenes a misiones de escolta. En palabras de Randy Pitchford, presidente de Gearbox, "éramos muy conscientes de la necesidad de crear un irresistible modo individual". Pues esperemos que sea tan irresistible como prometen. Si estás interesado en *Condition Zero*, no te pierdas el reportaje del próximo número.

DEMASIADOS BICHOS

Y Project amenaza con otra horda alienígena asesina

Y Project nos traslada a un futuro en que la humanidad ya ha empezado a colonizar planetas alienígenas. Sin embargo, las cosas se tuercen cuando una raza insectoide creada genéticamente se rebela y la emprende a dentellada limpia contra sus creadores. En este entorno tan *Alien* se desarrolla este título de acción en primera persona, creado por Westka Interactive. Al principio del juego, deberás elegir si tu personaje se posiciona con la facción científica o con la militar, aunque siguiendo con la estructura abierta que busca el juego, podrás cambiar de bando tantas veces como lo desees. *Y Project*, que incorporará elementos de estrategia y rol, no verá la luz hasta 2003.



***Y Project* se servirá del motor de *Unreal* para traer un poco de acción insectívora.**

RESISTENCIA ACTIVA

Nueva expansión para Operation Flashpoint

Ya está casi lista una segunda expansión de Operation Flashpoint. *Resistance* situará las nuevas misiones años antes de los hechos acontecidos en la primera expansión. Encarnando al aguerrido Victor Troska, un antiguo miembro de las fuerzas especiales, deberás hacer frente a las tropas soviéticas que han invadido tu apacible lugar de retiro. Precisamente, *Resistance* ha recreado una nueva isla de 100 km^2 a poca distancia del archipiélago que aparecía en el juego original.

ENTRE LO HUMANO Y LO DIVINO

Divine Divinity te traslada a un mundo dominado por la magia negra

Los desarrolladores belgas de Larian Studios están trabajando en un nuevo juego de rol ambientado en un mundo fantástico que la magia negra ha sumido en el caos. El jugador se embarcará en una monumental aventura para deshacer todos los entuertos que le salgan al paso y, ya puestos, acumular puntos de experiencia para ir subiendo de nivel.

Divine Divinity contará con seis personajes a elegir, que se especializarán en tres estilos distintos: el arte del guerrero, el arte del superviviente y el arte del brujo. A partir de aquí, el personaje irá aprendiendo habilidades (existen un total de 96 distintas) y enfrentándose a los incontables bichos que plagarán el lugar. También tendrá la posibilidad de interactuar con más de 150 personajes no jugadores y acumular objetos que podrá encantar o combinar según convenga.

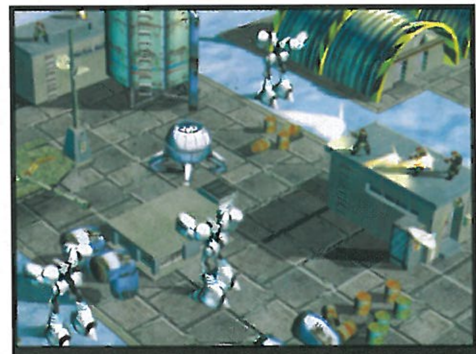


Como en cualquier juego de rol fantástico, tenía que haber un dragón.

VENI, VIDI, BOOM

El circo romano viaja al futuro con The Gladiators

Arxel Tribe, un equipo de desarrollo con sede en París, está creando un título de estrategia en tiempo real que tomará elementos del circo romano en su sistema de juego. Por lo visto, no bastará con aniquilar al enemigo a base de mísiles teledirigidos, sino que además será crucial contar con el apoyo del público.



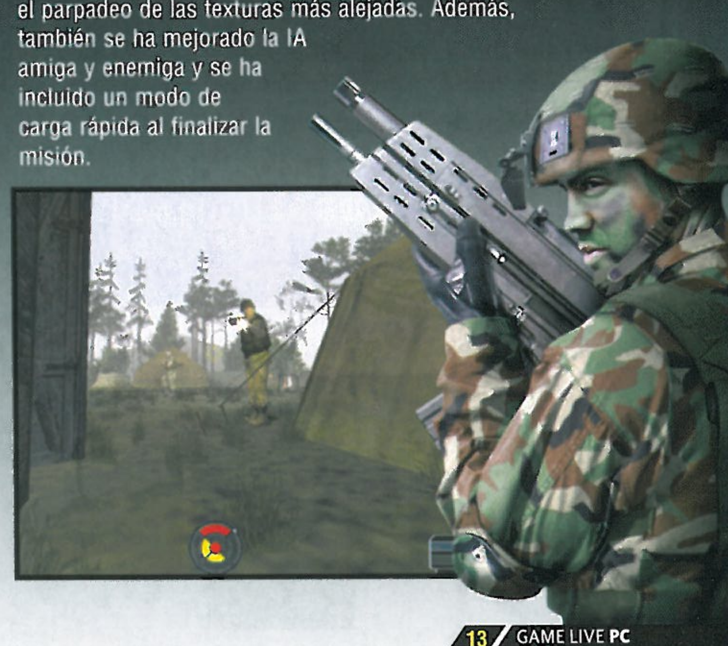
Ciborgs y marines se las tienen en el Ártico. Los extraterrestres son los terceros en discordia.

La historia transcurre en un mundo futurista en el que tres facciones se disputan el trono. La gente, harta de que los pretendientes se pongan a guerrear y lo dejen todo perdido, ha decidido instituir un torneo al estilo del circo romano para decidir el vencedor. Encarnando a uno de los heraldos (Callahan y sus comandos, Anarion y sus cohortes o Maximix y sus ciborgs), el jugador deberá combatir contra las demás razas a lo largo de tres campañas. *The Gladiators* ofrecerá la posibilidad de jugar contra siete rivales más vía LAN o Internet. Súmale que podrás mandar hasta 500 unidades a la vez y que los entornos serán destructibles y ya puedes irte imaginando que el universo conocido va a quedar hecho un asco.

EDITOR FANTASMA

Nuevo editor de niveles y parche para Ghost Recon

Ubi Soft ha confirmado que Red Storm Entertainment está desarrollando un editor de niveles que facilitará la creación de mods para *Ghost Recon*. Además, ya existe un nuevo parche que mejora varios aspectos de este juego de acción táctica. El archivo, que incluiremos en el CD de demos del próximo mes, añade, entre otras, la función de *mipmapping* para evitar el parpadeo de las texturas más alejadas. Además, también se ha mejorado la IA amiga y enemiga y se ha incluido un modo de carga rápida al finalizar la misión.



WARRIOR KINGS

SACARÁS A RELUCIR TU LADO MÁS VALIENTE, VICIOSO E IMAGINATIVO.

- JUEGO POR INTERNET - 8 JUGADORES SIMULTANEAMENTE.
- EXCELENTES GRÁFICOS EN 3D E INCREIBLES TEXTURAS.
- TRAMA DINÁMICA CON 5 FINALES DIFERENTES.
- 21 NIVELES DE JUEGO.
- INTELIGENCIA ARTIFICIAL CON CARACTERÍSTICAS CLARAMENTE HUMANAS.
- MISIONES MULTIJUGADOR BASADAS EN CONCEPTO DEATHMACTH DE LOS JUEGOS DE ACCIÓN.

PC CD ROM

Para recibir más información: e-mail: soportetecnico@cryo.es / Teléfono: 91 301 34 50





El editor Microïds, protagonista reconocido del universo de los videojuegos desde hace 15 años, propone a su público títulos seleccionados y una garantía de


MICROÏDS



OTLO JUEGO DE ESTLATEGIA

Batallas y gestión en la China del siglo II

Dragon Throne: Battle of Red Cliffs es un juego de estrategia que va a situarte en el turbulento periodo de la historia china que siguió a la caída de la dinastía Han, un siglo en el que las luchas por la unificación y el poder eran el pan de cada día. El título, desarrollado precisamente por los estudios chinos de Object Software, se centrará en el enfrentamiento entre las tropas del General Cao Cao y sus rivales Sun Quan y Liu Bei, que acabó por conducir a la partición del reino en tres regiones.



Guerras entre hermanos amarillos para pasar unas cuantas horas más frente al teclado.

Además de los elementos de gestión y el árbol tecnológico propios de cualquier juego de estrategia de última generación, también encontrarás un sistema de transferencia de profesiones que permitirá reasignar las tareas entre los personajes.

Para sumar más chinos al fregado, también se ha incluido la opción de entablar batallas vía LAN o Internet. Si las cosas siguen al ritmo previsto, *Dragon Throne* debería estar listo a principios del año próximo.

PRIMITIVO Y PELIGROSO

Friendware presenta Primitive Wars

Finalmente los dinosaurios y su mundo entran a formar parte de la estrategia en tiempo real. *Primitive Wars* te colocará de lleno en medio de una isla que recibe el original nombre de Jurásica, plagada por bestias antediluvianas y en donde habitan tres razas en franca armonía. Para desequilibrar la cosa, un día llega a sus costas una raza de demonios que lo pondrá todo patas y arriba y desencadenará una cruenta batalla por la supervivencia.



Mascotas colmilludas. Otra vuelta de tuerca a la estrategia en tiempo real.

En el juego podrás conducir a las cuatro razas presentes (los elfos, los primitivos, los tiranos y los demonios) en sendas campañas con 12 misiones cada una. Aparte de ofrecer las opciones de conexión mediante LAN o Internet, *Primitive Wars* también incluirá un modo de edición argumental para que los más sádicos del lugar se dediquen a asustar a los amigos con historias repletas de escamas.

ABERRACIONES ISLEÑAS

Experimentos animales en Vivisector

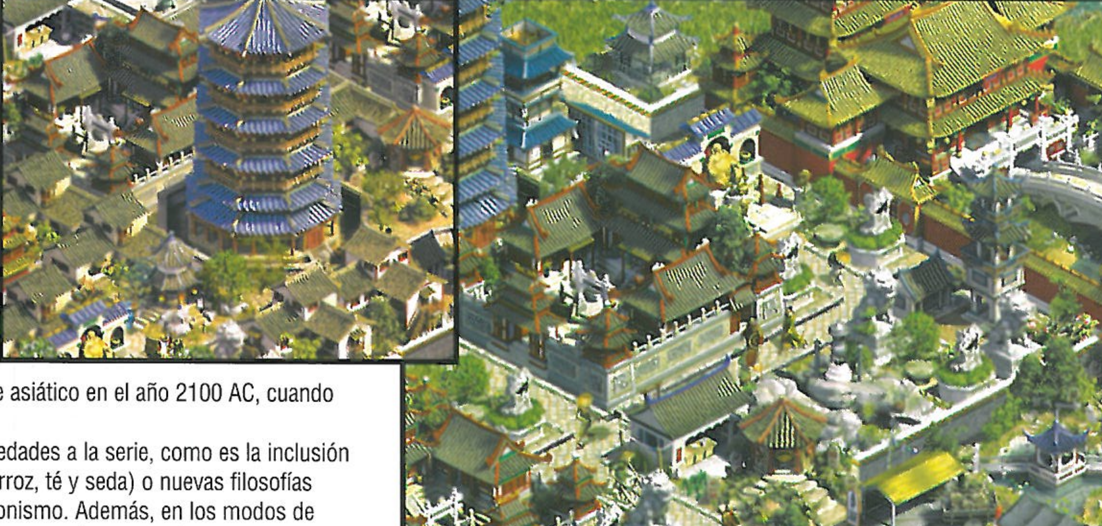
El equipo de desarrollo de Action Forms, con base en Kiev, está diseñando un nuevo juego de acción en primera persona ambientado en la inquietante isla del Dr. Moreau. *Vivisector* tomará la obra de H.G. Wells como punto de partida para ofrecer un título en el que el jugador deberá enfrentarse a las abominables creaciones del doctor cien años después de los acontecimientos relatados en la novela. El equipo ucraniano está utilizando el motor AtmosFear, de creación propia, para conseguir unos entornos de gran belleza visual donde seguro que no faltará una buena ración de sustos.

El Dr. Moreau tuvo la brillante idea de mezclar animales y humanos. Y pasó lo que tenía que pasar.

EL NUEVO JUEGO DEL EMPERADOR

China entra en el mundo del desarrollo urbano

Impressions Games aprovechó el inicio del Año chino del Caballo para anunciar el lanzamiento de un nuevo título de estrategia y gestión ambientado en la China milenaria. *Emperor: Rise of the Middle Kingdom*, que se inscribe dentro de la aclamada serie de creación de ciudades entre los que se cuentan *Caesar*, *Zeus* o *Faraón*, te trasladará al gigante asiático en el año 2100 AC, cuando reinaba la dinastía Xia.
Este título aportará varias novedades a la serie, como es la inclusión de nuevos tipos de cultivos (arroz, té y seda) o nuevas filosofías como el budismo y el confucionismo. Además, en los modos de juego on line, los aspirantes a emperadores podrán asociarse militar o diplomáticamente e incluso emprender grandes proyectos de construcción juntos. Si a alguien le apetece construir una muralla china virtual, el próximo otoño podrá hacerlo.



Construir ciudades como ésta va a ser un trabajo... de chinos.

TENGO SUPERPODERES

Superpower incluirá una inmensa base de datos militares





Golem Labs presentó en San Francisco un ambicioso título de estrategia que colocará al jugador al mando de una nación real y en el que tanto los objetivos como la duración de la misión serán modificables. Sin duda, lo más destacable de este título es que incluirá una colosal base de datos llena de información económica, política y demográfica de los 140 países representados. Además, es también la base más extensa en cuanto a información militar, ya que recogerá cerca de 4.000 tipos distintos de unidades actuales. Por si fuera poco, también va a incluir una recreación topográfica de todo el planeta. El jugador no sólo deberá confiar en tanques y misiles para hacer valer su voz, sino que podrá recurrir al espionaje, el asesinato o el fraude electoral para mantener o ampliar su poder.

Si las cosas llegan a este extremo, ya puedes dejar de preocuparte por la capa de ozono.

PELIGRO POSTAL

Vuelve la poémica con Postal 2



Con una pinta así, no cabe esperar nada bueno de este hombre.

Running with Scissors ha confirmado que va a seguir adelante con el desarrollo de *Postal 2*, la secuela del polémico *Postal*, que aterrizó en las tiendas estadounidenses en 1997. En la primera entrega, el jugador encarnaba al extravagante Postal Dude, un empleado de correos que arremetía contra todos convencido de que su ciudad era víctima de un envenenamiento masivo que convertía a sus habitantes en psicópatas. Ni viejecitas, ni niños, ni funcionarios estaban a salvo de su ira destructora en este juego escabroso como pocos y de un humor negro azabache.
Por lo visto, esta segunda entrega, que empleará el nuevo motor de *Unreal*, empieza de la manera más anodina posible: un tipo sale a comprar leche. Estamos seguros que la cosa no quedará ahí.



PERROS CON MALAS PULGAS

Rabid Dogs² te sumerge en el mundo del hampa

Por si no había suficientes tipejos sueltos, ahora es Nekrosoft quien se destapa con un título de matones y criminales cargado de humor tarantiniano. *Rabid Dogs²* es un juego táctico por turnos que empleará una vista isométrica con gráficos 2D prerrenderizados. El jugador encarnará a varios personajes inmersos en tareas de lo más delictivas, desde el consabido atraco a un banco al secuestro con fines lucrativos. El título, en la línea de juegos como *Fallout*, también incluirá elementos de desarrollo de personajes y un argumento con giros supuestamente imprevisibles.



Rabid Dogs², un homenaje nada encubierto al cine de Tarantino.

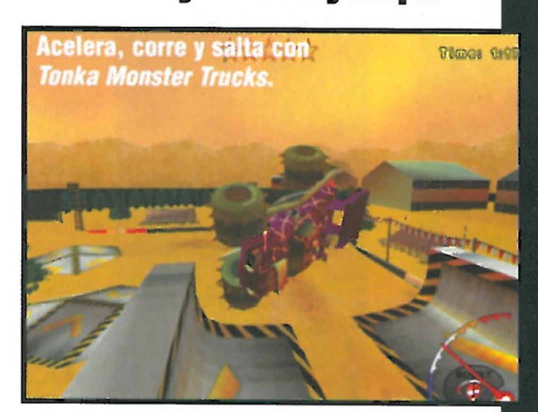


¡Freaks del mundo entero, poligonaos!

Este equipo de desarrollo polaco también tiene previsto sacar a la luz *Project Troma*, un juego que se basa en el estrafalario universo creado por la productora cinematográfica independiente Troma. En este título, también de estrategia por turnos, aparecerán personajes míticos de la productora, como el inefable Vengador Tóxico o el Sargento Kabukiman, y el argumento promete ser otro brillante ejemplo de apoteosis *freak*.

RUEDAS GRANDES, MENTES PEQUEÑAS

Saltos, acrobacias y sabor yanqui



Acelera, corre y salta con *Tonka Monster Trucks*.

Infogrames publicará *Tonka Monster Trucks*, un título donde el jugador podrá diseñar enormes camionetas a su gusto y lanzarse con ellas a realizar todo tipo de acrobacias y burradas en un circuito preparado para la ocasión. El juego, orientado hacia los más pequeños, también permitirá la creación y personalización de los circuitos, en los cuales se podrán colocar desde rampas hasta *half-pipes*, pasando por las típicas hileras de coches listos para que saltes por encima.

RICO Y FRANCÉS

Largo Winch traerá las aventuras de un personaje de cómic

Largo Winch es un cómic de gran éxito en el país vecino, donde lleva vendidas más de dos millones y medio de copias desde que saliera a la venta en 1990. El año pasado, este millonario contestatario (!) que viste tejanos (!!) incluso realizó el salto a la pequeña pantalla en una serie que todavía se emite. Como no podía ser de otra forma, Ubi Soft ya le ha echado el guante a este héroe gabacho y prepara el lanzamiento del juego para septiembre de este año. El título situará al jugador en el papel de Largo, quien se embarcará en una aventura repleta de acción y misterio.

Guapo, rico y rebelde es él... Uigh...



PÍDELA EN TU KIOSCO



BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ____ , por 59,40 €.

FORMA DE PAGO

El juego The Fallen de regalo. Oferta válida únicamente en España.

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA

☐ TARJETA VISA Nº (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐

Nombre y Apellidos........................ Telf.........................

Dirección..

Población........................ C.P........................ Provincia........................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Suscripciones y pedidos para otros países, consultar por teléfono con Pere Giménez (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixoiberica.com

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.

EL ATAQUE DE LAS EXPANSIONES

LucasArts tiene a punto la ampliación de Galactic Battlegrounds



Clone Campaigns será el nombre de la expansión que LucasArts prepara para *Star Wars: Galactic Battlegrounds*. Como era de prever, *Clone Campaigns* aprovechará el impulso mediático de la película *Episodio II: El ataque de los clones* para ofrecer otra ensalada de tiros galácticos con más unidades, más estructuras y más de todo.
El propósito confesado de esta expansión será "incorporar el contenido de *Episodio II* en el sistema de juego de *Galactic Battlegrounds*", en palabras de Tom Byron, director de marketing de LucasArts. Según afirma el mismo Byron, "muchas de las mejoras en la jugabilidad han sido propiciadas por la enorme cantidad de feedback que hemos recibido por parte de la comunidad de jugadores".



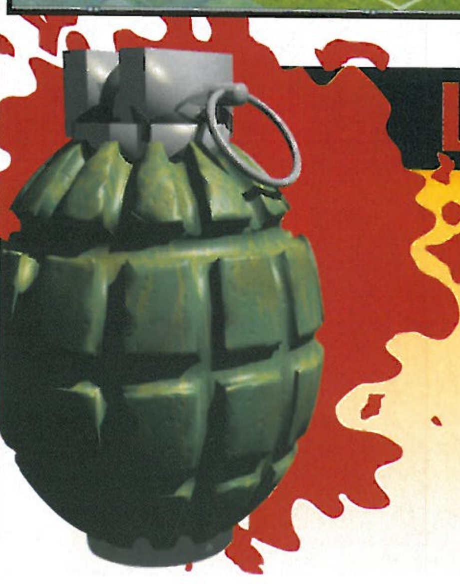
Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns, que requerirá del juego original, va a ofrecer más misiones para un solo jugador, así como nuevas civilizaciones y vehículos. Sin duda, lo más destacable (aparte de las 200 unidades nuevas que aportará), va a ser la posibilidad de mezclar las culturas guerreras del *Episodio I* y *Episodio II* en un mejunje intergaláctico tal vez no muy apto para puristas, pero seguro que apasionante.

BEERKRIEG

Mucho alcohol, mucha violencia y poco fútbol



Parece que hemos llegado a un punto en que los juegos, para destacar, necesitan crear polémica. Esta vez, el aspirante a juego controvertido del mes es *Hooligans: Storm over Europe*, un título de estrategia en tiempo real en el que hay que liderar a un grupo de hooligans hasta convertirlo en el más famoso de Europa. Para ello, es necesario administrar drogas, cerveza y una buena dosis de violencia a una tropa de descerebrados para que estén contentos y te sigan a todas partes, desde las obligadas visitas "turísticas" a las ciudades europeas donde se celebran partidos de fútbol, a los raids salvajes para acabar con las facciones de hinchas enemigos. Más allá de las virtudes o carencias de su sistema de juego, lo que sorprende de *Hooligans* es que ha alcanzado la primera posición en las listas de ventas belgas y holandesas una semana después de publicarse. En principio, está previsto que se traduzca al castellano, así que veremos si llega a publicarse en nuestro país.



LOS AFORTUNADOS DE ENERO

GANADORES DEL CONCURSO RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN:

Javier Barbe, Utebo (Zaragoza) - Adrián Mateo, Madrid - Maikol Rey, Vimianzo (A Coruña) - Carlos Romero, Vila-Seca (Tarragona) - Selene Vera, Ciudadela (Islas Baleares) - M. Isabel Sierra, Viladecans (Barcelona) - Salva Almela, Massanassa (Valencia) - Jorge Pardo, Gijón (Asturias) - Álvaro García, Sevilla - J. José Luengo, Santuchu (Bilbao)





POR TIERRA, MAR Y AIRE

Ubi Soft se pone las botas

Ubi Soft prepara un reguero de lanzamientos que tocarán los tres elementos básicos. Por el aire se acerca *Lock On: Modern Air Combat*, un simulador aéreo que buscará crear un entorno de combate realista y fidedigno. Para ello, los desarrolladores han preferido "centrarse en un número reducido de aviones y así reproducir sus características con la máxima precisión", según Matt Wagner, productor del juego.
Por mar se aproximan *Destroyer Command* y *Harpoon 4*, todo un clásico en el género de la simulación naval que llevaba un buen tiempo en el congelador.
Finalmente, por arena más que por tierra, llegará *Torero*, el juego desarrollado por el estudio bilbaíno de Gamepro, que ofrecerá una veintena de plazas en las que torear y 100 bravos con los que demostrar tu hombría. *Torero* empezará a repartir cornadas el próximo mes de abril.



Duelo en la cumbre con *Lock On*.



Los candidatos a almirantes vuelven a estar de enhorabuena con *Harpoon 4*.

LA "COSA" TIENE MIGA

Sustos y engendros con The Thing

Después de las misteriosas muertes de una expedición científica en la Antártida, se envía un equipo de rescate a investigar los hechos. El equipo se encontrará con una extraña forma de vida alienígena capaz de asumir la apariencia de las personas que mata. Con esta premisa tan aterradora empieza *The Thing*, un juego de acción desarrollado por Computer Artworks (los creadores de *Evolva*) que se basa en la película de John Carpenter.
El juego contará con una interfaz que valora el estado psicológico de los personajes no jugadores para determinar su grado de cooperación con el protagonista.



A LA CARRERA

ANIMALILLOS

Primal Software está desarrollando *The I of the Dragon*, un título en el que encarnarás a un dragón. Con un sistema de juego que toma elementos del rol y de la acción, podrás elegir a uno de estos escamados seres y pulular a tu aire por escenarios repletos de monstruos.

OPERACIÓN ROCK

Este mes se pone a la venta en el Reino Unido *Rock Manager*, un juego de gestión en el que el jugador se colocará en el papel del manager de un grupo y hará todo lo posible para que alcance la fama. Apostamos a que, si llega a nuestro país, el premio no será la fama, sino ir a Eurovisión.



TIRO AL NAZI

José Joaquín Berlanga, Alberto Feijoo y Sergio Alcalá Ripoll fueron los tres dignos vencedores del primer campeonato nacional de *Return to Castle Wolfenstein*, celebrado el mes pasado. Los ganadores disputaron un total de ocho enfrentamientos de 16 minutos contra los finalistas.

LLEGA SCHIZM

Friendware presentó el pasado mes de febrero *Schizm*, una aventura gráfica en primera persona que nos lleva a un desolado planeta cuya colonia ha desaparecido sin dejar rastro. La misma compañía también distribuirá una versión totalmente traducida de *Gothic*, juego de rol y acción desarrollado por Piranha Bytes.



BUEN SERVICIO

Ubi Soft y la Federación de Tenis Internacional han llegado a un acuerdo para que el primero desarrolle y publique juegos basados en la prestigiosa Copa Davis. Ubi Soft tiene previsto crear títulos para distintas plataformas, el primero de los cuales debería ver la luz en mayo de este mismo año.

MAESTRO FANTASMERO

Empire Interactive está desarrollando un título en que los fantasmas serán los reyes de la fiesta. *Ghost Master* nos pondrá en la piel de un ser de ultratumba que gobernará a las entidades ectoplasmáticas para ahuyentar a los humanos de ciertos lugares. Un extraño híbrido entre *Los Sims* y *Los cazafantasmas*.

TRABAJADORES DYNAMICOS



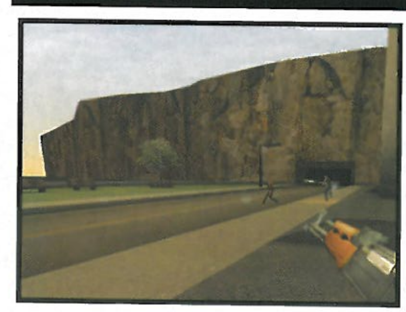
Un grupo de antiguos empleados de la compañía Dynamix, que cesó sus actividades el año pasado, se ha puesto ya manos a la obra y ha fundado Tesseraction Games. El equipo, presidido por Kelly Asay, tiene en cartera un título de combate multitudinario on line.

NATURALEZA ARTIFICIAL

Graphic State, compañía británica de desarrollo, ha alcanzado un acuerdo con Adena para la creación de juegos sobre esta organización de protección del medio ambiente. Su objetivo es crear una serie de juegos multiplataformas que promuevan la ecología y los valores familiares.

LANZAMIENTO TÁCTICO

Tac Ops, de Internet a las tiendas





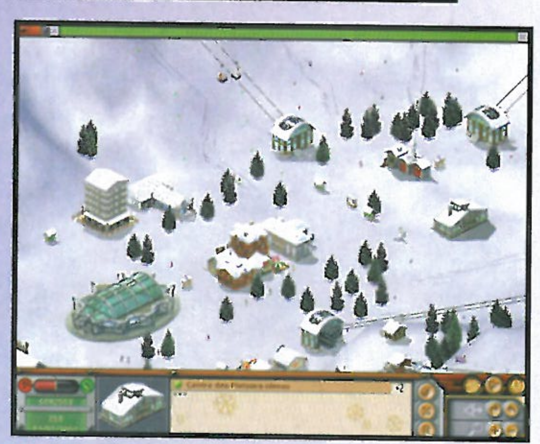
Terroristas y antiterroristas en un combate a muerte. Muy oportuno.

Microprose ha anunciado que comercializará *Tactical Ops: Assault on Terror*, un título basado en el mod para *Unreal Tournament* que lleva tiempo dando guerra en la Red. El juego ofrecerá nuevas armas, nuevos *skins*, nuevos mapas y unas animaciones mejoradas, aparte de resolver la mayoría de errores que ofrecía el mod original. Según palabras de Rafael Curulla, productor del juego, "los niveles de *Tac Ops* serán más dinámicos y contarán con recorridos distintos para alcanzar los objetivos". Además del modo multijugador, se incluirá una campaña completa para un jugador. El mod original seguirá pudiéndose descargar de forma gratuita y será plenamente compatible con la versión comercial, aunque no contará con los mapas y modelos exclusivos de ésta.

EL CANTO DEL CISNE

Lankhor se despide con Ski Park Manager





Lankhor, una compañía de desarrollo francesa con un importante bagaje en el mundo de los videojuegos, ha anunciado el cese de sus actividades al tiempo que lanzaba *Ski Park Manager*, un juego de gestión que te pondrá al mando de una estación de esquí. Para manejar y gestionar las instalaciones, contarás con la ayuda de socorristas, operarios y mecánicos entre otros, y deberás administrar todo el complejo para que rinda el máximo de beneficios posibles. Deberás estar muy atento a las previsiones meteorológicas y hacer uso de tus cañones de nieve cuando convenga.



GÉNERO: Estrategia ■ DESARROLLADOR: Blizzard
EDITOR: Vivendi Universal ■ DISPONIBLE: Junio

Seis años y medio es mucho tiempo. Pero ese tiempo ha pasado desde que se editara *Warcraft II*. Desde entonces, su inimitable épica virtual no ha dejado de crecer. **El heredero de la corona Blizzard está a punto de cubrir ese vacío. Entre todos le hemos puesto un listón muy alto**. Pero el primer balance apunta a que **la guerra sin cuartel en los mundos de *Warcraft* reverdecerá** todos sus laureles en el segundo verano del nuevo milenio.

Por J. Font

WARCR

Primeras impresiones del juego más esperado

Entre los secretos mejor guardados se cuentan, sin duda, el paradero actual de Bin Laden y el desarrollo de Warcraft III. Pero la época de la filtración selectiva de datos (hoy, detalles sobre el motor, mañana, el nombre de la cuarta raza...) parece haber quedado atrás. La tercera entrega de una de las sagas más adictivas y completas de la historia ya tiene beta jugable. Llega el momento de ver si el juego está a la altura de las expectativas.

Entre la segunda y esta tercera entrega, Blizzard ha encontrado muchas otras ideas en que volcar su creatividad. Primero fue StarCraft, que convertía en estrategia futurista el épico enfrentamiento entre orcos y humanos en que se basaba Warcraft. Luego se les puso piel de rol y acción con Diablo, su secuela y la expansión de ésta. Hace tiempo se anunció que el tercer Warcraft estaba en desarrollo, pero el resto de proyectos con sello Blizzard siempre parecía tener prioridad. Las fechas de lanzamiento teórico incumplidas se fueron sucediendo. Las únicas noticias llegaban en forma de capturas de pantalla, exhibiciones de demos a puerta cerrada y visitas casi de compromiso a ferias como la E3 o la ECTS.

En los últimos meses, se han empezado a precipitar los acontecimientos. La confirmación de cuáles serían las razas disponibles sirvió de prólogo al proceso de salida a flote del juego, que culmina con esta primera beta jugable. A juzgar por lo avanzada que está, el juego podría salir a la calle en la nueva fecha prevista: verano de este año.

Ahora que ya está en su fase final, cabe preguntarse qué dará de sí Warcraft III. Sin duda, uno de los elementos que más expectación han venido despertando es la inclusión de razas nuevas. Al final, cuatro de las seis de las que se habló en un principio van a ser jugables, mientras que las otras dos estarán guiadas por la inteligencia artificial y podrán intervenir durante las partidas como aliados de alguno de los bandos en liza.

Gestión bélica

Las novedades van mucho más allá de la simple incorporación de nuevas razas. Humanos y orcos han sido modificados en profundidad (los orcos, por ejemplo, como una raza "belicosa pero noble, con sus propias tradiciones y una cultura que va más allá de la simple rapiña y destrucción") y todas



las civilizaciones han sido dotadas de una IA muy refinada que servirá para diferenciarse al máximo. En palabras de Bill Roper, supervisor de proyectos y portavoz de Blizzard, "queremos que se diferencien en todo, incluso en su forma de aprovechar el entorno y entrar en combate". Todas dispondrán del mismo tipo de edificios, aunque con muy diferente aspecto. Es particularmente curioso el caso de los elfos nocturnos, una raza misteriosa y volátil que no construirá estructuras en sentido tradicional, sino que utilizará los elementos del escenario. Sus construcciones serán árboles, y podrán desarraigarlos si hace falta para transportarlos a algún otro punto del escenario.

Pero el elemento más destacado es que Warcraft III va a ser un juego de estrategia con sólidos elementos de rol y aventura, con lo que las campañas individuales serán guiadas por un densa historia y los combates se basarán en enfrentamientos entre pocas pero muy potentes unidades. En palabras de Roper, "el hecho de que estén



Cuando los elfos emigren, lo harán con la casa a cuestas.

muy diferenciadas entre sí y sean capaces de acumular experiencia y desarrollar habilidades hace que cada unidad concreta tenga mucho valor". Será tanto que, según añade Roper, "es probable que los jugadores sientan pena cuando pierdan una de ellas".

En esta tercera entrega, encontrarás unidades básicas equivalentes para todas las razas, aunque las habilidades y ataques especiales que irán adquiriendo según progresen serán específicas. En este apartado, el juego seguirá rigiéndose por el principio de habilidades complementarias, es decir, cada unidad tendrá un tipo de enemigo contra el que resultará especialmente eficaz.

La apuesta por grupos muy reducidos de unidades hará que las partidas del modo on line (las únicas a las que se puede tener acceso en la beta que nos ha proporcionado Blizzard) sean muy ágiles y rápidas, más en la línea de StarCraft que en la de la segunda versión de Warcraft, que se caracterizaba por sus combates masivos. En muchas misiones, bastará con un héroe al mando de dos o tres unidades



Perder tu base supondrá una derrota instantánea.

para llevarse el gato al agua. Eso supone que deberán tomarse precauciones básicas para que no se produzcan bajas, ya que las unidades (en especial, los héroes) van a resultar poco o nada sacrificables.

Enrólate con nosotros

Los héroes van a ser los encargados de aportar a las campañas el componente de rol que constituirá uno de sus principales atractivos. Para adquirir sus habilidades especiales, deberán hacerse con una serie de objetos en poder de las razas neutrales. Cada raza dispone de un máximo de tres héroes, que irán haciendo aparición de forma paulatina a medida que mejores la construcción central. Casi todas sus habilidades especiales se basan en el aprovechamiento de los ítems y edificios neutrales del escenario. Si mueren, podrás revivirlos (algo que no sucedía con los personajes especiales de StarCraft), aunque en este caso empezarán de cero y tendrás que disponer de la construcción adecuada para que vuelvan a aparecer. En la práctica, esto supone que deberás haber desarrollado por completo el edificio principal. Conseguir que un héroe alcance el nivel 5 no será fácil. Cuando lo alcance, adquirirá una habilidad adicional que se unirá a las dos que ya disponga. Casi todos estos elementos de rol han surgido del desarrollo en paralelo de este juego y el otro proyecto actual de Blizzard, el mundo persistente Worlds of Warcraft, con el que comparte elementos del argumento y la mayoría de unidades especiales.

Las razas neutrales serán los creeps y los critters. Inicialmente se pretendía que fuesen jugables, pero eso hubiese supuesto dotarlas de campañas complejas y de pautas de comportamiento y sistemas de unidades muy específicos, con lo que al final hubo que desechar la idea.



Los ataques especiales de los héroes pueden ser decisivos para decantar la batalla.


Hará falta mucha estrategia para arrasar el poblado enemigo.


Las razas neutrales custodiarán valiosas reliquias.


Se ha reducido algo el poder de las unidades aéreas.


Los edificios son los que facilitarán el acceso a nuevas unidades y mejoras.

Su papel en esta función será el de custodios de los cofres que contienen los objetos mágicos que los héroes necesitan para subir de nivel. Estas valiosas reliquias podrán conseguirse por la fuerza o mediante un sistema de comercio que se desarrollará en los llamados edificios neutrales. Éstos serán de cinco tipos distintos y en ellos podrás también contratar mercenarios o regenerarlos.

Los desarrolladores están dando los últimos retoques a un ambicioso guión que recupera acontecimientos de las dos versiones anteriores. La acción se situará 15 años después de que humanos y orcos cesaran sus hostilidades. La aparición de dos nuevas razas será la causa del rebrote del conflicto interracial. Bill Roper nos explicó que "al desarrollar Warcraft III en paralelo a World of Warcraft, nos hemos beneficiado de los elementos de la historia que se estaba creando para este segundo. Esto nos parece algo vital, porque los juegos de estrategia no suelen tener guiones ricos y nosotros queríamos que éste sí lo tuviese". La historia promete giros inesperados y una gran variedad de misiones. Sin duda, la inclusión de los héroes ayudará a que la campaña no se limite a un cúmulo de misiones aisladas sin apenas elementos comunes entre sí. Según Roper, "no vamos a limitarnos a contarle una historia al jugador con una serie de secuencias de vídeo entre las misiones de la campaña, sino que la historia se desarrollará en todo momento, tanto en plena misión como en las escenas cinemáticas".

Los cambios, tanto estéticos como de jugabilidad, apenas van a afectar a la interfaz

Delicias on line

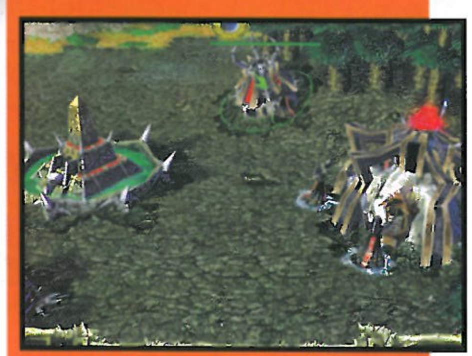
No hay duda de que va a tratarse de un título muy ambicioso, de los que intentan marcar época. Y parte de su reinado puede estar en


La orografía del escenario ampliará las opciones estratégicas.


Los cambios de la raza humana son más estéticos que funcionales.

INVITADOS DE LUJO

Los primeros Warcraft eran juegos algo maniqueos: el esforzado ejército de la raza humana se enfrentaba al Mal mayúsculo, representado por la Horda de los orcos. Dos nuevas razas van a alterar ahora ese milenario equilibrio de poderes en el mundo de Warcraft.



MUERTOS VIVIENTES (UNDEAD)

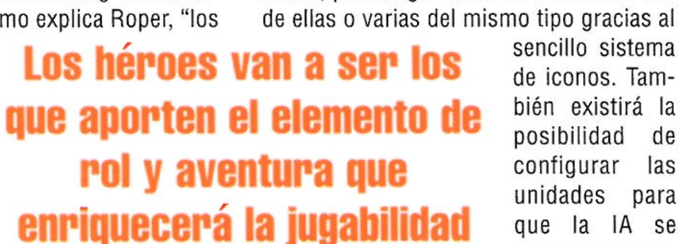
El ejército de los Undead es conocido como el Scourge (Azote). Formado por miles de muertos vivientes, espíritus errantes y criaturas paranormales, el Scourge es una creación de la Burning Legion, una fuerza de élite concebida en las Tinieblas que quiere abrirse paso en la dimensión real. El comandante de este inmundo ejército es Ner'zhul, una criatura con un enorme poder mental capaz de drenar la vida de los enemigos hasta convertirlos en demonios.



ELFOS NOCTURNOS (NIGHT ELVES)

La raza más antigua del universo Warcraft. El mal uso de sus poderes propició la llegada de la Burning Legion (Legión Ardiente), contra la que combatieron ferozmente hasta casi erradicarla. Después de eso, decidieron ocultarse en la oscuridad y no volver a usar su magia. Los acontecimientos les llevarán a manifestar de nuevo su presencia. Son tan sabios y justos como prepotentes: consideran inferiores al resto de razas y por eso se mantienen alejadas de ellas.


Fiel a *Warcraft II*, pero con cambios que potenciarán la adictividad.


Los muertos vivientes podrán sacrificar a sus acólitos para conseguir unidades invisibles.

la Red, ya que incorpora un modo multijugador muy dinámico, deudor del electrizante StarCraft. Las partidas a las que hemos jugado en la beta on line tienden a resolverse a la velocidad del rayo, sin un instante de respiro. Parece esencial adaptarse a las características de la raza que manejas, hacer que tus héroes suban de nivel lo antes posible y crear grupos de unidades pequeños, compactos y eficaces para ir resolviendo situaciones concretas. Unidades como las catapultas han dejado de tener la importancia que tenían en la versión anterior de Warcraft. Ahora, las claves van a ser las gestión directa en combate, los conjuros y la intuición táctica.

Otra novedad destacable es que se va a introducir un completo ranking de actualización continua. Como explica Roper, "los jugadores tendrán por fin una evaluación permanente de sus habilidades en el juego y podrán participar en actividades dirigidas a mejorar su ranking, con lo que dejamos la puerta abierta para que los más hábiles compitan entre sí con actitud profesional". Es decir, que de una vez por todas "tendremos la respuesta a una vieja pregunta: ¿quiénes son los mejores jugando a Warcraft?".

Los héroes van a ser los que aporten el elemento de rol y aventura que enriquecerá la jugabilidad

Un aspecto que resulta curioso es que los cambios, tanto estéticos como de jugabilidad, apenas van a afectar a la interfaz del juego. Ésta resultará tan familiar como de costumbre y volverá a exigir el uso de teclas rápidas para optimizar la gestión de tareas, ya sea seleccionar grupos o lanzar conjuros y ataques mágicos. Cuando tengas varias unidades seleccionadas, podrás gestionar directamente una de ellas o varias del mismo tipo gracias al sencillo sistema de iconos. También existirá la posibilidad de configurar las unidades para que la IA se encargue de lanzar los hechizos, aunque en ese caso no tendrás la garantía absoluta de que lo haga en el momento oportuno. El minimapa a un lado y los iconos de selección al

LOS HÉROES

En esta tercera entrega, entra en juego un nuevo tipo de unidad, los héroes. Cada raza dispondrá de tres y su aportación durante la partida será decisiva en muchos casos.

HUMANOS



ARCH-MAGE (ARCHIMAGO)

Los nativos del reino de Dalaran dominan como nadie las artes mágicas. El archimago puede convocar al poderoso Elemento de Agua y desatar tormentas de hielo.



MOUNTAIN KING (REY DE LA MONTAÑA)

Poderoso guerrero muy diestro en el manejo de armas pesadas. Puede causar terremotos golpeando con su martillo y arrojarlo contra enemigos especialmente fuertes.



PALADIN (PALADÍN)

Excepcional en labores defensivas y comandando tropas. Puede resucitar unidades caídas en combate y extender un escudo defensivo sobre sus tropas.

ORCOS



BLADE MASTER (MAESTRO ESPADACHÍN)

Guerrero de élite de la Horda. Puede volverse invisible rodeándose de una cortina de viento o desatar un tornado que le vuelve invulnerable por unos instantes.



TAUREN CHIEFTAIN (CAUDILLO TAUREN)

Miembro de un noble clan de orgullosos guerreros. Puede reencarnarse después de muerto cuando acumula suficiente maná y dar a sus tropas un aura que mejora sus ataques.



FARSEER (VIDENTE)

Es un chamán orco que predice el futuro. Dispone de un hechizo para ver tanto a las unidades normales como a las invisibles que cubre la niebla de guerra. También provocan devastadores terremotos.


En algunos edificios podrás contratar mercenarios.


Durante la campaña encontrarás aliados que te ayudarán contra un enemigo común.



Automatizar el lanzamiento de hechizos será de gran ayuda.

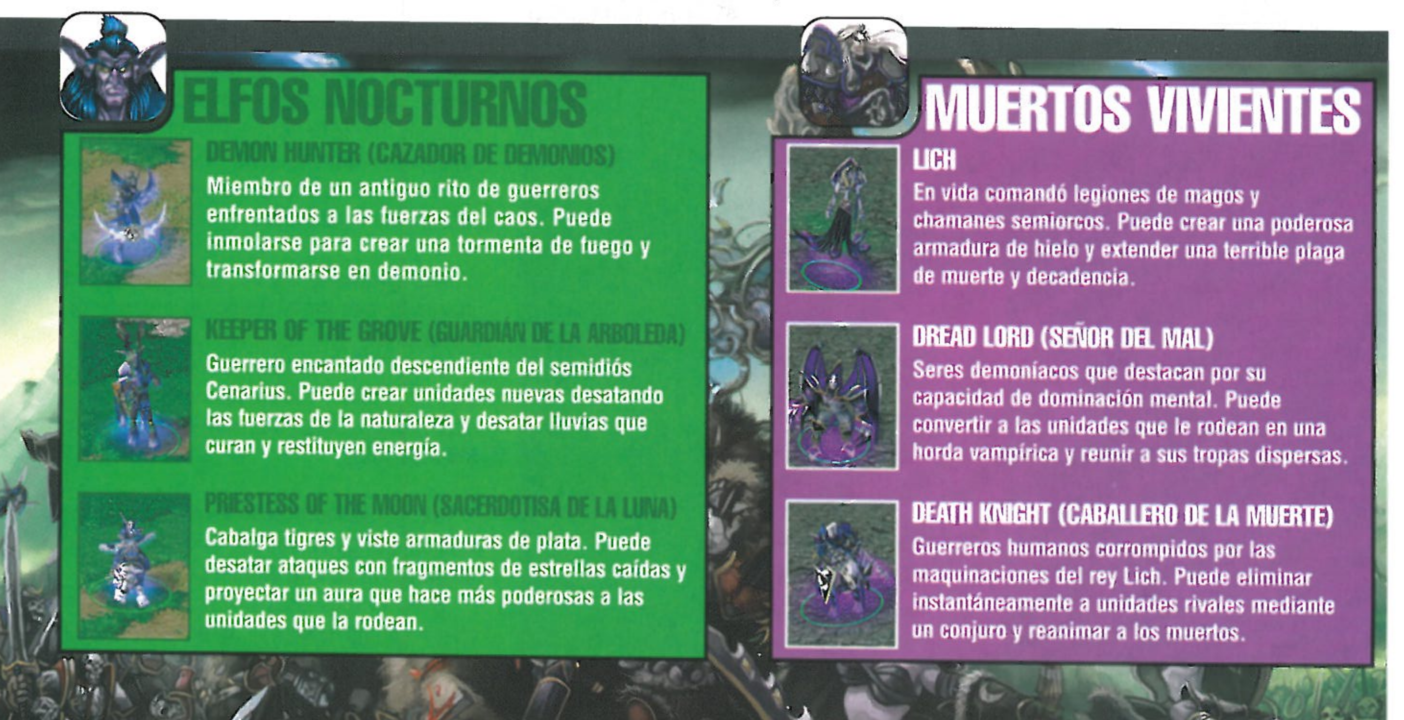
otro serán el resto de elementos que configuren la interfaz.

El modelado de escenarios se está realizando en unas pulcras 3D. Probablemente no te haya pasado desapercibido, ya que ésta fue una de las primeras noticias que se tuvo de este título. No se trata de un detalle de cara a la galería, sino que los elementos presentes en el mapa influirán en la forma en que deben realizarse los objetivos de las distintas misiones. Además, Roper explica que "el juego incluirá una poderosa herramienta de edición para que los jugadores puedan crear sus propios mapas y escenarios, y hacerlos tan complejos como quieran". La posibilidad de llevar a cabo un potente zoom te facilitará la microgestión en el combate. No obstante, no será posible modificar la orientación de la cámara.

En la recta final

Aunque nos falta echarle un tiento a las campañas individuales (algo que tal vez podamos hacer muy pronto, dado el calendario de Blizzard para esta recta final del desarrollo) ya podemos decir que Warcraft III va a expandir notablemente las posibilidades del mundo de Warcraft. De momento, las primeras impresiones apuntan a que será un juego adictivo que combinará lo mejor de StarCraft con un sistema de juego patentado hace años y que siempre ha funcionado a la perfección.

Pronto comprobaremos cuál es el grado de profundidad de las campañas, qué peso práctico tienen la compleja historia y los elementos de rol y aventura y cómo se han equilibrado las cualidades de razas tan diferentes entre sí. Pese a las notables diferencias, utilizará prácticamente las mismas unidades básicas y edificios que en la anterior entrega. Si has jugado a Warcraft II, podrás empezar la partida sin pasar por aprendizajes previos. Incluso los sonidos emitidos por orcos y humanos son los mismos. En definitiva, un juego ambicioso, con vocación de estilo y con el sello Blizzard marcado a fuego en cada uno de sus bits. Esto sí que será un acontecimiento veraniego y no la elección de Miss Camiseta Mojada 2002.



ENTREVISTA A BILL ROPER

"EL JUEGO SE CENTRARÁ EN PEQUEÑOS GRUPOS DE UNIDADES PODEROSAS"

WARCRAFT III, O LA HISTORIA MÁS ÉPICA JAMÁS CONTADA

Pocos juegos en la historia han levantado tanta expectación como *Warcraft III*. **No es extraño que los periodistas asalten a Bill Roper**, el portavoz supremo del imperio Blizzard. Hasta tal punto, que antes de la entrevista **hay que pasar por un filtro** que comprueba nuestra identidad y nos recuerda que tenemos 30 minutos, ni uno más. **Su tiempo es muy preciado**.



En el imperio Blizzard, a Bill Roper le corresponde el papel de portavoz supremo. Este californiano lleva en la industria virtual desde 1994. Empezó trabajando en Climax y pronto pasó a Blizzard, donde ha figurado en títulos de crédito como productor, doblador, guionista, diseñador de escenarios o músico entre otras muchas actividades. Desde 2000, anda embarcado en una gira permanente para promocionar los productos Blizzard. Por supuesto, para cualquier duda que tenga que ver con Warcraft III, hay que dirigirse a Roper.

GL: Hemos oído muchas veces que los productos Blizzard no tienen fecha de edición; se publican cuando están acabados. Aun así, ¿no creéis que Warcraft III empieza a tardar un poco demasiado?

B. R.: Bueno, es cierto que se han avanzado varias fechas teóricas de edición y que no las hemos respetado, pero la mayoría de nuestros retrasos se debe a que queremos estar cien por cien seguros de que todo funciona a la perfección, que las campañas son muy inmersivas y las opciones multijugador no ofrecen ningún problema.

GL: ¿Qué estáis haciendo en este preciso momento?

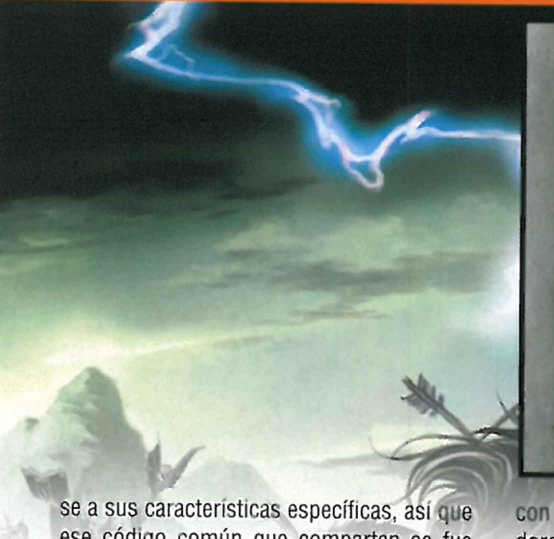
B. R.: Estamos acabando las campañas individuales. Y acabamos de abrir un proceso de testeo multitudinario en el que participan jugadores de Estados Unidos y Canadá. De esta forma, obtendremos el feedback necesario para asegurarnos de que todos los aspectos del juego están perfectamente equilibrados.

GL: ¿Trabajar en un motor nuevo ha alargado más de la cuenta el proceso de desarrollo?

B. R.: Claro, era todo un reto crear desde cero nuestro primer motor 3D. Pero ya está hecho, y estamos muy orgullosos de los resultados.

GL: ¿Estáis utilizando esta nueva herramienta gráfica en vuestro otro proyecto, el juego de rol on line Worlds of Warcraft?

B. R.: Ambos juegos comparten las líneas de código iniciales, pero cada uno de ellos exigía una herramienta que se adapta-



se a sus características específicas, así que ese código común que comparten se fue adaptando sobre la marcha y ahora podemos hablar de dos motores diferentes.

GL: ¿Qué puedes contar de la historia de la campaña individual?

B. R.: Muy poco. Queremos que sea la historia más elaborada y completa que jamás haya tenido un juego de estrategia. Continuará en cierto sentido los acontecimientos de Warcraft II y los jugadores encontrarán personajes reconocibles junto a otros nuevos. Nuestra idea era que fuese una historia profunda y densa, y por ello hemos recuperado ideas de la mayoría de juegos anteriores de Blizzard. Chris Metzen, director creativo, está muy orgulloso porque nos las estamos arreglando para desarrollar en paralelo dos juegos (Warcraft III y Worlds of Warcraft) con una historia hasta cierto punto común. A la gente le encantará, porque está llena de sorpresas y giros inesperados.

GL: ¿Qué diferencias habrá entre las diferentes razas?

B. R.: Muchas. Una de las claves de Warcraft II era precisamente lo muy diferenciadas entre sí que estaban las razas. Queríamos conservar este nivel de diferenciación y acentuarlo; que las razas se distinguieran en todo, incluso por su forma de recoger recursos e interactuar en combate. Los humanos, por ejemplo, recolectan recursos de la forma habitual, mientras que los elfos nocturnos, en lugar de talar árboles, los aprovechan para sus estructuras. No recolectan recursos en un sentido estricto, sino que aprovechan elementos del escenario, ya sean árboles, rocas o incluso cuerpos de enemigos caídos. Es decir, usan el entorno físico más que obtener recursos de él. A los jugadores les encantará comprobar hasta qué punto jugar con una u otra raza cambia la experiencia de juego.

GL: ¿Cuál va a ser el papel desempeñado por las unidades especiales y los héroes?

B. R.: Los héroes van a ser muy importantes, porque el juego se centrará en pequeños grupos de unidades poderosas y con habilidades específicas. Muchos jugadores nos comentaron que sus mejores recuerdos de Warcraft I y II eran los de situaciones en que habían utilizado estrategias muy específicas con unidades muy específicas. Por eso hemos optado por centrarnos en ofrecer precisamente ese tipo de jugabilidad en todas las situaciones. Los héroes suben de nivel y consiguen habilidades nuevas, con lo que el juego gana en opciones estratégicas. Por primera vez, vamos a introducir en el universo Warcraft algo así como un comandante en el campo de batalla. Hasta ahora el jugador era el mariscal de campo de todo un ejército, pero ahora le ofrecemos la posibilidad de identificarse emocionalmente con un líder, que está en el campo de batalla y dirige a su pequeño ejército al tiempo que combate.

GL: ¿Hasta qué punto son poderosos?

B. R.: Mucho, son las unidades más poderosas y pueden ser determinantes, aunque no pueden ganar por sí solos. De todas maneras, lo que los hace verdaderamente especiales y da una nueva dimensión al juego es que depende del jugador lo poderosos que puedan llegar a ser y las habilidades que adquieran durante el juego.

GL: ¿Veremos misiones con objetivos diversos o van a limitarse a la mecánica habitual de crear un campamento, acumular recursos y crear un ejército?

B. R.: Definitivamente, en el modo multijugador vas a disponer de muchas formas diferentes de derrotar a tu rival, y es eso lo que lo hace grande. En cuanto a las campañas, hemos intentado conservar esa sensación de control, de que todo depende de lo que tú hagas, pero sin que por ello dejen de estar basadas en un guión fuerte que va más allá de lo que se cuenta en las escenas de vídeo. Queremos encontrar un equilibrio parecido al de juegos de acción como Half-Life, que se basan mucho en la historia, pero permiten muchas variaciones en la experiencia de juego en función de las armas o herramientas que elijas y de cómo decidas utilizarlas.

GL: ¿Puedes ponernos ejemplos prácticos del desarrollo de las misiones?

B. R.: Claro. Por ejemplo, en una de las campañas hay una misión en la que tu objetivo es infiltrarte en un campamento orco. Deberás pasar por varias fases. En la inicial, manejas tres unidades: un héroe y dos acompañantes. Adentrarte directamente en territorio enemigo sería un suicidio, así que debes crear tu propia base, empezar a explorar los alrededores y enfrentarte a los pequeños grupos de enemigos que encuentres para ir acumulando puntos de experiencia. En el momento oportuno, asistirás a una secuencia de vídeo y te pondrás al frente de un grupo de caballeros. Tú decides cuándo se avanza, cómo se ataca y qué partido vas a sacar de las habilidades de tus unidades. En otro momento, deberás cruzar un nivel entero al mando de tres héroes. En general, es un tipo de experiencia muy cercana al rol y a la aventura.

GL: ¿Qué es lo más impresionante? ¿De qué os sentís más orgullosos?

B. R.: Sin duda, del nivel de detalle que hemos sido capaces de conseguir en las misiones de las campañas. Y no sólo a nivel gráfico, sino sobre todo en aspectos que tienen que ver con la historia y con la forma en que todos los elementos interactúan entre sí para formar un mundo coherente en que se desarrolla una historia muy compleja. Gráficamente, el juego es una mezcla impresionante entre gráficos 3D y la estética colorista y muy dinámica que caracteriza a la serie Warcraft.

GL: ¿Queda mucho por pulir de aquí a que se edite el juego?

B. R.: Sí, pero es un trabajo emocionante, porque lo que ya está hecho tiene un gran aspecto y estamos impacientes por que salga al mercado.

¿FUTUROS IMPROBABLES?

Por G. Masnou

El futuro no va a ser una era de prosperidad planetaria, sin guerras ni hambrunas y con lengua y moneda universales, sino una sucesión de desgracias sin cuento, cielos grises y violencia cibernética. Al menos eso es lo que piensan muchos desarrolladores, agoreros vocacionales que creen que el porvenir del planeta es más oscuro que la financiación de nuestros partidos políticos. En este reportaje te ofrecemos las visiones del futuro de doce juegos a punto de llegar a tu PC.

¿FUTUROS IMPROBABLES?

El pesimismo siempre ha sido una industria floreciente. De Platón a Paco Porras, pasando por el ínclito Nostradamus (autor de *Las Centurias*, uno de los libros menos leídos y más citados de la historia), nunca ha faltado quien se ganase la vida diciendo que pintan bastos y que el futuro ya no es lo que era. Ya la mitología griega hablaba del complejo de Casandra, consistente en la frustración que sienten los portadores de malos augurios al ver que nadie les cree. Si tan terrible complejo sigue vigente, los desarrolladores de juegos deben ser clientes habituales del diván del psiquiatra: llevan más de una década diciéndonos que en el futuro nos esperan un par de hecatombes nucleares. Pero nadie les cree.

Claro que la historia está llena de profesionales del optimismo, como el profeta Jeremías, Thomas More o Karl Marx, que anunciaron futuros espléndidos al alcance de la mano. Pero una era de felicidad idílica no daría mucho de sí como pretexto para un juego de PC. ¿A qué jugaríamos? ¿A sentarnos y ser felices? No, es mucho más divertidos sumergirse hasta las orejas en un escenario de miseria y destrucción, con robots fruto de mentes diabólicas destruyendo ciudades masificadas y mugrientas. El futuro perfecto será la máxima aspiración del ser humano, pero no produce juegos divertidos y dinámicos.

Deus Ex, Blade Runner o Messiah son algunos ejemplos palpables de que las armas láser, las grandes urbes industrializadas, las luces de neón y los vehículos voladores han sido y siguen siendo uno de los aperitivos preferidos de los gastrónomos del PC. La nueva hornada de juegos tremendistas y con vocación profética está a punto de llegar e incluye las doce propuestas que te presentamos a continuación. Títulos que tienen en común su apuesta por los mundos de pasado mañana. Tira a la basura tu bola de cristal comprada en el *Todo a un euro* y visita con nosotros esta galería de futuros improbables y holocaustos diversos.

FAHRENHEIT

GENERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Quantic Dream

Algo así como... Seven + Gabriel Knight

Nueva York, año 2005. La ciudad de los rascacielos está sufriendo una extraña epidemia de asesinatos rituales sin motivo aparente. Sus autores son personas normales que cometen actos monstruosos en estado de trance. Uno de ellos es Lucas Kane, que acaba de asesinar a un desconocido en los servicios de caballeros de un restaurante sin que él mismo sepa por qué.



Mientras huye de la policía, Lucas intentará averiguar qué demonios le ocurre y de dónde vienen las extrañas visiones que le atormentan y le hacen perder el control de sus actos.

Éste va a ser el argumento de *Fahrenheit*, la aventura por episodios en que trabaja Quantic Dream, compañía responsable de *The Nomad Soul*. El estudio francés planea publicar un nuevo episodio cada mes, que se podrá descargar desde su web oficial y todavía se desconoce si se va a distribuir en caja. Los desarrolladores no van a limitarse a crear un juego y venderlo por episodios, sino que piensan emular las series de TV clásicas poniendo énfasis en la creación de suspense y los giros argumentales inesperados. La promesa de que el jugador controlará a diferentes personajes a lo largo de la historia y de que sus acciones tendrán consecuencias sobre el desarrollo de la narración es muy alentadora, aunque puede que esto reduzca un tanto la variedad de acciones a realizar. Con un poco de suerte, asistiremos al nacimiento de un nuevo formato: los culebrones virtuales de máxima audiencia.

Algo así como... Soldado Universal + Gunlok

GENERO: Rol
DESARROLLADOR: Rebellion

WARDOG

Tras *Aliens versus Predator* y *Gunlok*, Rebellion ahonda en el mundo del rol. Pero un rol hecho de futuros apocalípticos y no duendes y orcos. Según Aeron Guy, director artístico de *Wardog*, "el juego empieza donde acaba el cómic del mismo título", un lugar dominado por las sectas religiosas y las organizaciones paramilitares. Su protagonista será Jack Wardog, un mercenario que deberá hacerse cargo de todo tipo de desagradables tareas para evitar que sus superiores le incrusten un chip bomba en el cráneo. Será el único personaje protagonista, aunque durante el juego podrás mejorar sus características como quieras. "El juego está pensado para que pueda adaptarse tanto a jugadores de rol noveles como avanzados, con opciones simplificadas de combate y gestión de características del personaje".

Wardog utilizará una versión avanzada del motor de *Gunlok* y se basará en el tradicional sistema de misiones enlazadas en función de una línea argumental, en la que están trabajando de manera conjunta los creadores del cómic y el equipo de desarrollo.



Los combates no se limitarán a la sencilla rutina de hacer pausa, pulsar y atacar, y cada uno de los rivales ofrecerá una repuesta distinta a los ataques. Según Aeron Guy, "la IA ha sido diseñada de forma que todos los personajes del juego tengan sentimientos de amistad u odio hacia los demás", así que a veces te ayudarán y otras se enfrentarán a ti. Parece que Rebellion quiere aportar innovadoras soluciones técnicas y una ambientación muy prometedora.

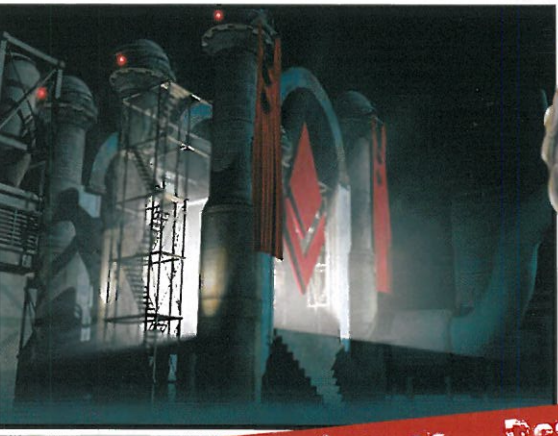
Algo así como... Blade Runner + System Shock

DEUS EX 2

GENERO: Rol/Acción
DESARROLLADOR: Ion Storm

El futuro que describirá la secuela de Deus Ex va a seguir siendo oscuro, sórdido y peligroso, pero todavía no tenemos detalles sobre en qué se va a basar su guión. Sí sabemos que recuperará el hilo de uno de los tres finales del primer juego (aún no sabemos cuál) y que su protagonista será de nuevo el agente J. C. Denton o un personaje femenino recién diseñado, según elijas.

Año y medio después de la aparición de Deus Ex, Ion Storm está iniciando el desarrollo de esta continuación, aunque Warren Spector ya no está a cargo del proyecto. Ha sido sustituido por Harvey Smith, que encabeza un equipo lleno de profesionales que ya intervinieron en la primera entrega. Los desarrolladores se han propuesto "partir del alto grado de libertad que concedía Deus Ex, en el que las acciones del jugador alteraban realmente el desarrollo de la partida, y ampliarla todo lo posible, ofreciendo más variedad y aún más opciones".



El nuevo Deus Ex volverá a ser una experiencia principalmente centrada en la partida solitaria y se basará en el tipo de decrépitos escenarios urbanos que tanto nos inquietaron en el primero. Hasta ahí las similitudes, ya que Smith y su equipo han prometido que su juego no será "un Deus Ex 1.5". Su objetivo es introducir sensibles mejoras en la IA y reforzar la estructura no lineal evitando cualquier "decisión forzada" durante la partida.

Para crear el entorno gráfico se está utilizando una versión modificada por Ion Storm del motor Unreal Warfare, con retoques que afectan al comportamiento de la luz, la física o las características de los objetos.

Algo así como... Desafío Total + Red Faction



CHASER

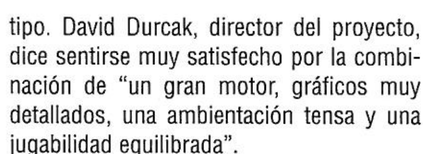
GENERO: Acción
DESARROLLADOR: Cauldron Ltd.





Año 2086. En vista de lo mal que se han puesto las cosas en la Tierra, un buen puñado de terrícolas se ha instalado en colonias por los alrededores de Marte. El protagonista de Chaser despertará en un hospital. No recuerda cómo ha ido a parar allí, pero pronto aparecerán unos misteriosos asesinos que pretenden liquidarlo sin que él sepa por qué. A partir de ese momento, asistirás a su desesperada huida de exterminadores a sueldo, comandos, bandas de delincuentes y una misteriosa mafia a través de escenarios como la ciudad industrial de Montack, la gélida Siberia y las citadas colonias de Marte.

Chaser será un denso juego de acción con 30 misiones, 30 tipos de enemigos y 20 personajes con los que interactuar. Las misiones incluirán objetivos de lo más variopintos, desde asaltos coordinados a las moradas de los líderes criminales a la entrega de valiosas mercancías conduciendo vehículos de todo tipo. David Durcak, director del proyecto, dice sentirse muy satisfecho por la combinación de "un gran motor, gráficos muy detallados, una ambientación tensa y una jugabilidad equilibrada".



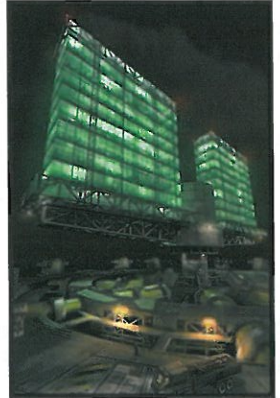
Pese a que sus creadores pretenden que Chaser pueda jugarse en equipos que no sean de última generación, las posibilidades técnicas que anuncia Durcak sorprenden: "Incluye un sistema de animación complejo que permitirá expresiones faciales, como sonreír, llorar, etc. Además, contará con un sistema de partículas avanzado, reflejos y niebla volumétrica". Sus gráficos parecen presagiar la crónica marciana virtual más vistosa desde Red Faction.

Algo así como... El cortador de césped + The Chaos Engine

DUALITY

GENERO: Aventura
DESARROLLADOR: Trilobite Graphics

De la mano de 20 ex miembros de Pyro Studios, creadores del brillante *Commandos*, llega este juego de acción ambientado en un futuro de estética ciberpunk, con ciudades verticales y grandes diferencias sociales. El mundo de *Duality* constará de dos planos en difícil coexistencia, el de la realidad física y el del misterioso ciberespacio.



En esta combinación de acción, rol y aventura podrás manejar tres personajes distintos: un mercenario, poderoso guerrero que utiliza diminutos implantes para mejorar sus habilidades, especialista en infiltraciones y asaltos; una hacker, especializada en modificar y alterar los programas del ciberespacio, y un científico convertido en ser virtual con capacidad para alterar el mundo real gracias a su ilimitado poder en la dimensión paralela.

Duality será un juego de desarrollo no lineal que permitirá al jugador deambular a sus anchas y adoptar la estrategia que crea más adecuada para realizar sus objetivos, ya sea recurriendo al sigilo o bien a la acción descerebrada. Iñigo Herráez, director del proyecto, explica que "el jugador sólo podrá entender la trama argumental en su totalidad tras verla a través de los ojos de sus tres protagonistas". Eso significa que deberás acabarte el juego con los tres para atar todos los cabos.

A juzgar por lo visto, disfrutaremos de un producto con estética de juego para consola de nueva generación: gráficos estilizados, fluidez y acción sin compromisos.

Algo así como... 20.000 leguas de viaje submarino + Wing Commander

AQUANOX

GENERO: Acción
DESARROLLADOR: Massive Dev.



Aquanox va a ser la continuación de *Archimedean Dynasty,* juego futurista que vendió en su día la nada despreciable cantidad de 150.000 copias sólo en Europa. La secuela se sitúa en el año 2666, cinco años después del final de la primera entrega. En esa época, la superficie de la Tierra será un páramo del todo inhabitable y la civilización habrá quedado confinada en las profundidades de los océanos. Gigantescas ciudades submarinas albergarán mercenarios y buscadores de fortuna que surcarán con sus naves las concurridas profundidades marinas.



Tu personaje será el comandante de submarinos Emerald Flint, valeroso marino enfrentado al misterioso grupo de rebeldes que han provocado una guerra civil en el mundo sumergido de Neopolis. En su forma más básica, *Aquanox* será un arcade acuático de fácil manejo con una campaña basada en 30 misiones lineales, todas ellas orientadas a la destrucción sin complejos. Contarás con nueve submarinos diferentes y un arsenal armamentístico muy completo para hacer frente a los rebeldes. Los gráficos resultan impresionantes: jamás se había plasmado con tanta fidelidad un entorno submarino. Además, se trata de uno de los primeros juegos en utilizar las características avanzadas de las GeForce 3. *Aquanox* ya lleva un par de meses en las tiendas de los principales países europeos, a la espera de que alguna distribuidora se anime a publicarlo en el nuestro.

PSYCHOTOXIC THE 4th HORSEMAN

GENERO: Acción
DESARROLLADOR: Nuclear Vision

Algo así como... Stigmata + Requiem: Avenging Angel



Según los desarrolladores de Nuclear Vision, el fin del mundo está cerca. El Apocalipsis final va a ser descrito con todo lujo de detalles en *Psychotoxic: The 4th Horseman*, su primera y hasta el momento única creación. Para que tus últimos días en la Tierra no sean tan desagradables, han dado el papel de protagonista a una fémina de armas tomar y con notables atributos.

La muchacha en cuestión se llama Angie Prophet, una ciudadana corriente de Nueva York que, un buen día, descubre que es la reencarnación de un antiguo ángel. Sin quererlo, Angie se convertirá en la última esperanza de la Tierra cuando los cuatro jinetes del Apocalipsis llegan un poco antes de lo esperado para iniciar la hecatombe.

Psychotoxic será, en esencia, un juego de acción en primera persona, aunque es probable que incorpore algunos elementos de aventura que lo llevarán un poco más allá del limitado universo de los *shooter*. Bajo la potencia del motor grafico Vulpine, el juego de Nuclear Vision ofrecerá 15 espectaculares niveles ambientados en un Nueva York desolado y lleno de individuos que quieren eliminar a Angie.



Para acabar con ellos, nuestra protagonista dispondrá de 17 armas distintas, así como de múltiples poderes celestiales y potenciadores. Todo ello con una estética desvergonzadamente ciberpunk.



DREDD VS. DEATH

GENERO: Acción
DESARROLLADOR: Rebellion

...go así como... Demolition Man + Tomb Raider



Cuando Rebellion se hizo con los derechos de la editorial de cómics 2000AD, era sólo cuestión de tiempo que esta compañía afincada en Oxford se decidiera a editar un juego sobre el personaje más popular de su reciente adquisición: el Juez Dredd. El personaje que Stallone interpretó en la pantalla es un policía fascista del futuro que, junto a otros jueces, mantiene el orden en una megalópoli postnuclear.

Los creadores del juego apenas desvelan detalles de la trama, aunque Tim Jones, director artístico del proyecto, nos indicó que el implacable protagonista "deberá proteger a los ciudadanos de Megacity One de las garras de los Jueces Oscuros". También se sabe que Death (la Muerte, encarnizada enemiga de Dredd) tendrá una presencia destacada gracias a su habilidad de poseer a las personas. Este aspecto añadirá mucho atractivo, ya que el jugador será atacado con frecuencia por ciudadanos bajo el efecto de la posesión infernal. "Debemos encontrar el equilibrio justo entre dar libertad al jugador para que actúe como desee y hacerle avanzar a través de una historia atractiva", señala Jones.

Uno de los retos más difíciles a los que se enfrenta Rebellion es la recreación de la colosal Megacity One. Para ello, se ha contratado al gurú de la programación Kevin Lea, que está creando efectos increíbles, mientras que Tim Jones y Drew Cope están al frente de la faceta artística, construyendo la ciudad y poblándola con un sorprendente surtido de villanos. Aún tendremos que esperar varios meses para saber qué puede dar de sí la ambiciosa propuesta de Rebellion.



STRIDENT
THE SHADOW FRONT

Algo así como... Operación Dragón + Oni

GENERO: Acción
DESARROLLADOR: Phantagram



El futuro que describe Phantagram tampoco es como para tirar cohetes. La Tercera Guerra Mundial ha dejado el mundo hecho una piltrafa. Por suerte, la ONU se ha erigido en autoridad suprema que rige el mundo y resiste ahora y siempre a la barbarie, así que la cosa va a ir de fuerzas especiales de alcance planetario enfrentadas a amenazas tan variadas como ominosas.

Strident no es el nombre de uno de esos artilugios gimnásticos que anuncian en las teletiendas de madrugada, sino el protagonista de este juego en proyecto que va a seguir los pasos de *Oni* o *Devil May Cry*. En Phantagram piensan que este tipo de juegos suelen optar por soluciones poco acertadas en áreas como la cámara y el sistema control, y es en estos aspectos donde han concentrado sus esfuerzos. Al igual que sus ilustres antecesores, *Strident* está siendo diseñado para ser jugado en tercera persona, aunque también incluirá un modo en primera persona.

La acción se desarrollará a lo largo de 20 misiones y está previsto que sea muy flexible para que puedas elegir un camino u otro. Los combates podrán basarse tanto en el cuerpo a cuerpo como en las armas de distancia o incluso en una combinación de ambas cosas. Será posible utilizar elementos del entorno para saltar, golpear y evitar golpes, así como utilizar los objetos del escenario a modo de escudo. *Strident* todavía se encuentra en un estado muy primitivo, aunque puede ser un título que dé de qué hablar.

NEOCRON

Algo así como... El quinto elemento + Deus Ex

GENERO: Rol
DESARROLLADOR: Reakktor Media

El futuro, además de ser poco halagüeño, pertenecerá a los juegos multijugador on line. Esta creación de Reakktor Media va a ser un híbrido de rol, acción y aventuras ambientado en una gran ciudad del decadente siglo XXVII. Tras elegir entre cuatro clases de personajes disponibles (tanque, monje, detective privado o espía), los usuarios se convertirán en ciudadanos del sombrío mundo de *Neocron*. En él, empezarán a progresar y se especializarán en profesiones concretas, ya sea la de hacker, cazador de recompensas, comerciante o ladrón.

Cada jugador dispondrá de un apartamento propio, una especie de santuario inmune a cualquier agresión y en el que se podrá recibir visitas, negociar en privado y almacenar los objetos más valiosos. El sistema de intercambios económicos será totalmente libre, lo que significa que cualquier jugador podrá disponer de su propio negocio, edificar un gran imperio económico o alquilar a otros jugadores para que hagan el trabajo sucio.

Otro aspecto a recalcar son las útiles terminales que encontrarás repartidas por toda la ciudad. A través de ellas se podrá acceder al correo electrónico, la cuenta bancaria, las ofertas de empleo disponibles o las últimas noticias que se produzcan en este extraño mundo. *Neocron* seguirá en la línea de recientes juegos de rol masivo "accesibles" e incluirá un sistema de lucha en tiempo real con elementos propios de los juegos de acción en primera persona.

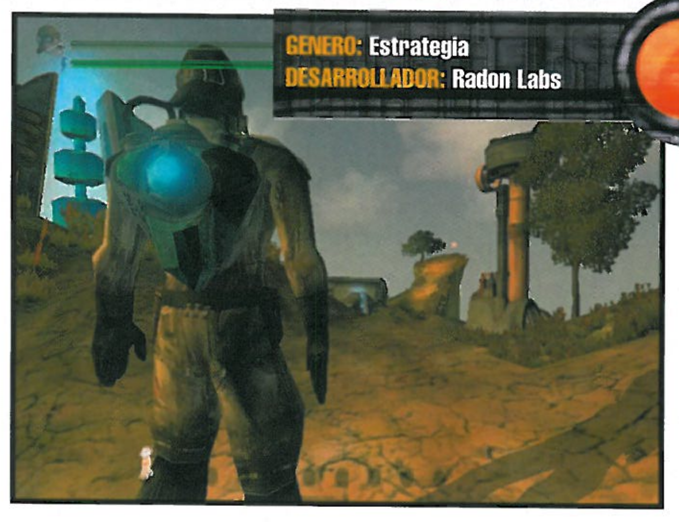




Algo así como... Mad Max + Populous

NOMADS

GENERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Radon Labs



Nomads pretende ser una aproximación desenfadada a varios géneros, con una mezcla sin complejos de acción en primera y tercera persona con fases de estrategia en tiempo real y rol. Esta vez serán los insectos los que se encargarán de destruir la Tierra. Los pocos supervivientes de la hecatombe flotarán por el espacio a bordo de restos de materia planetaria.



Controlarás un vasto mundo por mediación de un ingeniero mago con capacidad para construir plantas de energía, fábricas y sistemas de defensa sobre las masas de tierra flotantes. Desde dichas estructuras, podrás edificar una gran variedad de unidades aéreas, incluidos zeppelines y biplanos, además de vehículos terrestres. Con estas unidades podrás atacar otros territorios y apoderarte de reliquias y demás objetos valiosos. También será posible controlar directamente cada una de estas unidades.

El juego va a usar un motor gráfico de desarrollo propio llamado The Nebula Device. Si hechas un vistazo a las capturas, podrás comprobar hasta qué punto saca partido a las posibilidades del último procesador gráfico de NVIDIA y por qué ganó el premio al mejor juego de PC de la última ECTS. Radon Labs asegura que *Nomads* es su proyecto más ambicioso hasta la fecha.



Algo así como... Matrix + Gauntlet

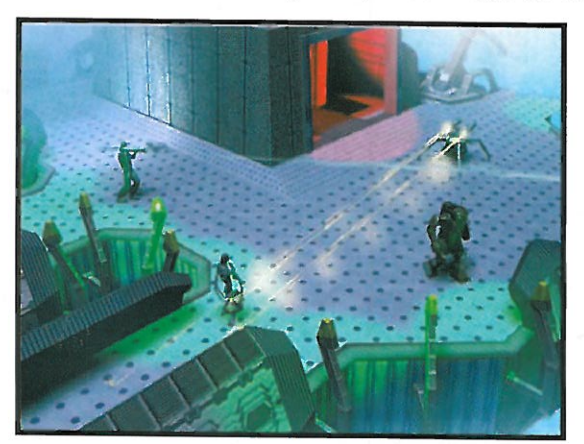
PARADISE CRACKED

GENERO: Rol
DESARROLLADOR: Mist Land



El juego ciberpunk por excelencia nos llegará de la lejana Rusia gracias al joven equipo de desarrollo Mist Land. Se trata de *Paradise Cracked*, título que sus creadores definen como un juego de estrategia y rol ambientado en un asfixiante futuro.

Para solucionar los alarmantes problemas de superpoblación y contaminación, los humanos han creado CyberBrain, un supercomputador que sumerge a toda la población en un irreal paraíso. El jugador se mete en la piel de un joven hacker que debe descubrir el complot que hay detrás de todo este mundo virtual.



A medida que avance el juego, nuevos adeptos se irán uniendo a nuestra noble causa. Estos dispondrán de características únicas que podrán irse refinando según transcurre el juego gracias a una serie de microimplantes. Gracias a ellos podrás manejar robots, lidiar con complejos sistemas operativos, violar sistemas de seguridad electrónica o hackear redes locales.

En *Paradise Cracked* contarás con todo tipo de armas y objetos contundentes, ya sean pistolas automáticas, rifles, lanzagranadas, lanzamisiles o armaduras. En lo que atañe a las características técnicas del juego, *Paradise Cracked* ofrecerá una perspectiva en tercera persona que se irá regulando de forma automática para ofrecer en todo momento el mejor ángulo de visión. Visto lo visto, parece que se tratará de un peculiar cruce entre *System Shock* y *Gauntlet*.

CRYO A LA CARGA

Por J. Font

La compañía francesa presenta cinco nuevos títulos

Cryo Interactive es una compañía sobre todo conocida por su repertorio de aventuras gráficas. Pero no sólo hay "aventuras de autor" en su nutrido catálogo. **Esta empresa francesa cada vez está diversificando más su oferta para hacerse un hueco en la acción, la estrategia y casi cualquier género** imaginable.

En París, en la sede de Cryo, disfrutamos de un copioso desayuno a base de croissants y quiche y pudimos echarle un tiento a los títulos que la compañía francesa tiene en la recámara. Tal vez los dos proyectos más espectaculares sean *Haegemonia* y *Gore*. El primero va a ser un juego de estrategia ambientado en el universo de *Imperium Galactica*, con naves por doquier, entornos 3D y electrizantes combates en tiempo real. El segundo será un juego de acción centrado en las opciones multijugador on line.

Para poder disfrutarlo en las mejores condiciones, nos desplazamos a un cibercafé y pudimos probar los distintos modos de juego e intercambiar *frags* y sustos morrocotudos con los compañeros de otras revistas europeas. Acción trepidante y alguna astuta variación con respecto a la fórmula patentada por *Quake 3* van a ser sus principales bazas.

En esta nueva remesa de productos tampoco faltarán las aventuras en Omni3D, el sistema patentado por Cryo que permite mover la cámara como si se tratara de un juego de acción en primera persona. Otra novedad reseñable es un juego a medio camino entre la estrategia y la acción basado en el popular cómic *Thorgal*. Es decir, un cargamento de software que justifica de sobra nuestro viaje a la Ciudad de la Luz para contarte qué se trae Cryo entre manos.

HAEGEMONIA
Legions of Iron

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Digital Reality
DISPONIBLE: Mayo 2002

La conquista del espacio exterior en versión transpirenaica. La saga *Imperium Galactica* se acercará al espectacular universo *Homeworld* por obra y gracia de la compañía de desarrollo húngara Digital Reality.

El primer *Imperium Galactica* era un juego francamente flojo, pero la secuela era mucho mejor. Tras estas dos entregas, Philos Labs y Digital Reality han trabajado en paralelo en dos proyectos ambientados en este universo. Los primeros están a punto de concluir *Imperium Galactica 3*, mientras que los húngaros de Digital Reality están intentando con *Haegemonia* recrear un universo entero y convertirlo en un inmenso, permanente y realista campo de batalla.

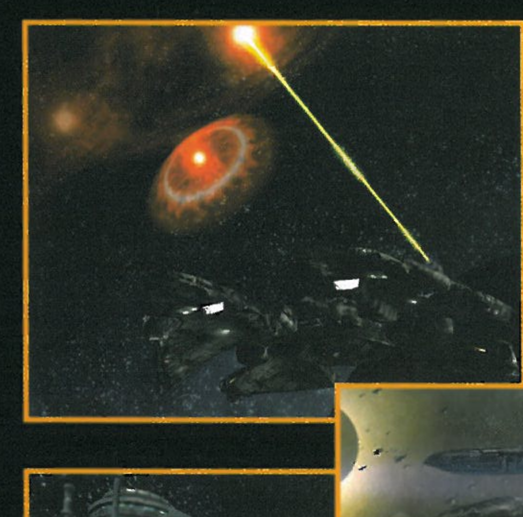
Aunque se adapta a la fórmula de los juegos de "expansión civilizadora", este proyecto pone mucho más énfasis en el combate que en la diplomacia o el comercio. Serán tres las razas enfrentadas, pero sólo los humanos dispondrán de una campaña.

Uno de los grandes alicientes del juego va a ser su extraordinario apartado gráfico. Las reproducciones tanto de naves ligeras como de acorazados intergalácticos de alto tonelaje son mucho más detalladas que en los *Imperium Galactica* ya editados. El cuadro de daños dependerá de las características de cada modelo de nave concreto, con lo que explotar sus puntos débiles se convertirá en un elemento crucial en la estrategia de combate. Como ocurría en *Homeworld: Cataclysm*, el hecho de que los combates se desarrollen en entornos 3D hace que encarar correctamente a las naves enemigas tenga también una importancia notable.

La inmensidad del espacio

Uno de los principales objetivos de los desarrolladores es crear un entorno que parezca virtualmente infinito. Para conseguirlo, están diseñando escenarios inmensos y estructurados en torno a una serie de sistemas solares con sus estrellas, nebulosas, nubes cósmicas y agujeros negros. De todos estos elementos podrá hacerse un uso estratégico, ya sea para pasar desapercibido mientras se avanza o para tender emboscadas. Las primeras misiones de la campaña se desarrollarán en la Tierra y sus aledaños, pero pronto te verás embarcado en una ambiciosa expedición que te llevará a conocer nuevos sistemas y nuevas galaxias.

Para reforzar el aspecto táctico del juego, sólo habrá un tipo de recurso y las naves y la tecnología se desarrollarán en la superficie de los planetas. Eso implica que el espacio será una vasta expansión libre de estructuras donde podrás centrarte en las tareas de exploración y combate. El sistema de producción y comercio se está simplificando mucho: bastará con que explotes los asteroides para acumular recursos y los utilices para adquirir o producir lo que te haga falta. La chatarra también podrá utilizarse como moneda de cambio.





Si todo va según lo previsto, *Haegemonia* puede acabar siendo un *Homeworld* con mejores gráficos y la notable adictividad de los juegos de combate masivo con armamento tecnológico.

GORE

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: 4D Rulers Software
DISPONIBLE: Junio 2002

Aunque la Real Academia aún no ha hecho sitio en su diccionario a la palabra gore, no te será difícil hacerte una idea de qué va este juego. **Todo un festín de casquería fina. Un generoso despliegue de vísceras en la pantalla de tu PC.**

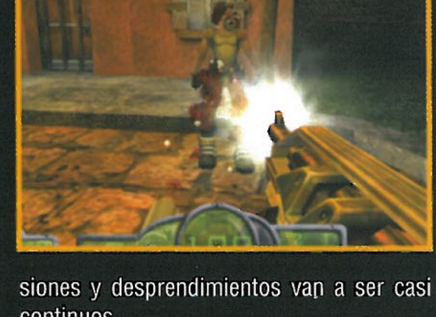
Pues sí, se trata de un juego de acción puro y duro. *Gore* es un juego pensado para uso y disfrute a través del módem o de la tarjeta de red. Como *Quake 3*, incluirá una campaña individual que hará las veces de modo de entrenamiento para que des el salto on line con garantías suficientes. Pese a su apuesta por las carnicerías desacomplejadas y directas, 4D Rulers quiere incorporar algún que otro elemento de acción táctica, más que nada porque son conscientes de lo mucho que han cambiado las preferencias de los jugadores internautas en el último par de años. Su gran apuesta pasa por exprimir las posibilidades del notable motor del que disponen y ampliar en la medida de lo posible las opciones de juego.

Un juego de acción sin personajes sería como una tortuga sin cáscara. *Gore* va a tener unos cuantos, cada uno con sus características físicas y su peso, que determinará su velocidad, su agilidad y el tipo de habilidades que puedan adquirir más fácilmente. Cada uno dispondrá por defecto de un arma específica y la capacidad para hacer que unos se coordinen con otros de la mejor manera posible será crucial en las partidas a través de Internet. Otro factor a tener en cuenta serán sus reservas de energía física, que disminuirán en función de los movimientos que realicen. Cuando te quedes sin energía, pasarás a un estado de inconsciencia. El sistema de daños será muy detallado y establecerá diferencias claras entre las distintas partes del cuerpo.




Anarquía visceral

Gore va a sumergirte en un mundo futuro en el que reina el caos más extremado. Formarás parte de una patrulla de ciudadanos que intenta preservar la paz en su barrio, y eso va a permitirte recorrer, arma en ristre, una red de escenarios tanto interiores como exteriores. Saltarás de azotea en azotea, te meterás en las casas, te asomarás a patios interiores y sótanos... La sensación de caos y anarquía se verá reforzada por unos entornos decrépitos en los que las explosiones y desprendimientos van a ser casi continuos.



Todos los objetos del escenario serán susceptibles de ser destruidos. Un ejemplo al azar: tu enemigo corre como un poseso para hacerse con un lanzacohetes abandonado en un rincón. Bastará con un disparo para que el lanzacohetes deje de existir y tu enemigo se quede con un montón de chatarra humeante entre manos.

Pero la clave de la futura popularidad de este juego puede ser que no harán faltan servidores específicos: cualquiera podrá crear una partida y convertirse en servidor. Imposible hacerlo más sencillo y funcional.





THORGAL

GÉNERO: Acción/Aventuras
DESARROLLADOR: Cryo Interactive
DISPONIBLE: Abril 2002

Este título se basa en las andanzas de Thorgal, personaje de cómic que llega del espacio exterior para salvar al género humano. Como Superman, pero en el siglo VII. Dicho alienígena adopta la identidad de un guerrero vikingo llamado Thorgal Aegirsson en honor a los dioses Thor y Aegir.



La estética se basará totalmente en la del cómic original y gran parte de la gracia del juego consistirá en entrar en contacto con una pléyade de personajes no jugadores de imprevisibles reacciones. Algunos te atacarán sin mediar palabra, otros aportarán información valiosa y otros más se convertirán en toda una piedra en el zapato de la que te costará librarte.

El juego alternará acción y aventura y se desarrollará en tercera persona, aunque utilizará una cámara fija para mostrar el escenario. El sistema de navegación por los escenarios será parecido al de aventuras gráficas como *Grim Fandango* o los *Monkey Island*: saltarás de una viñeta a otra como si un extraño fenómeno paranormal te hubiese encerrado en las páginas del cómic.

STEALTH COMBAT

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Modern Games
DISPONIBLE: Septiembre 2002

Ambientado en una guerra futura, este juego se centrará en las habilidades del jugador para conseguir objetivos. *Stealth Combat* pondrá a tu disposición 15 vehículos diferentes (tanques, helicópteros e incluso barcos) con los que realizar distintas misiones. El juego incorporará elementos de sigilo y acción, y en él deberás llevar a cabo distintos objetivos, desde obtener información hasta volar instalaciones enemigas. Para ello tendrás que burlar la vigilancia enemiga hasta que alcances el objetivo.

Las unidades enemigas utilizarán distintos sistemas para localizarte y a veces la confrontación será inevitable. Tanto entrar en su campo de visión como hacer ruido delatará tu presencia, así que el enemigo dejará las patrullas y empezará a buscarte de forma sistemática. Las transiciones día-noche y una excelente orografía 3D aportarán profundidad estratégica adicional.



JULES VERNE

GÉNERO: Aventura gráfica
DESARROLLADOR: T-Bot
DISPONIBLE: Marzo 2002

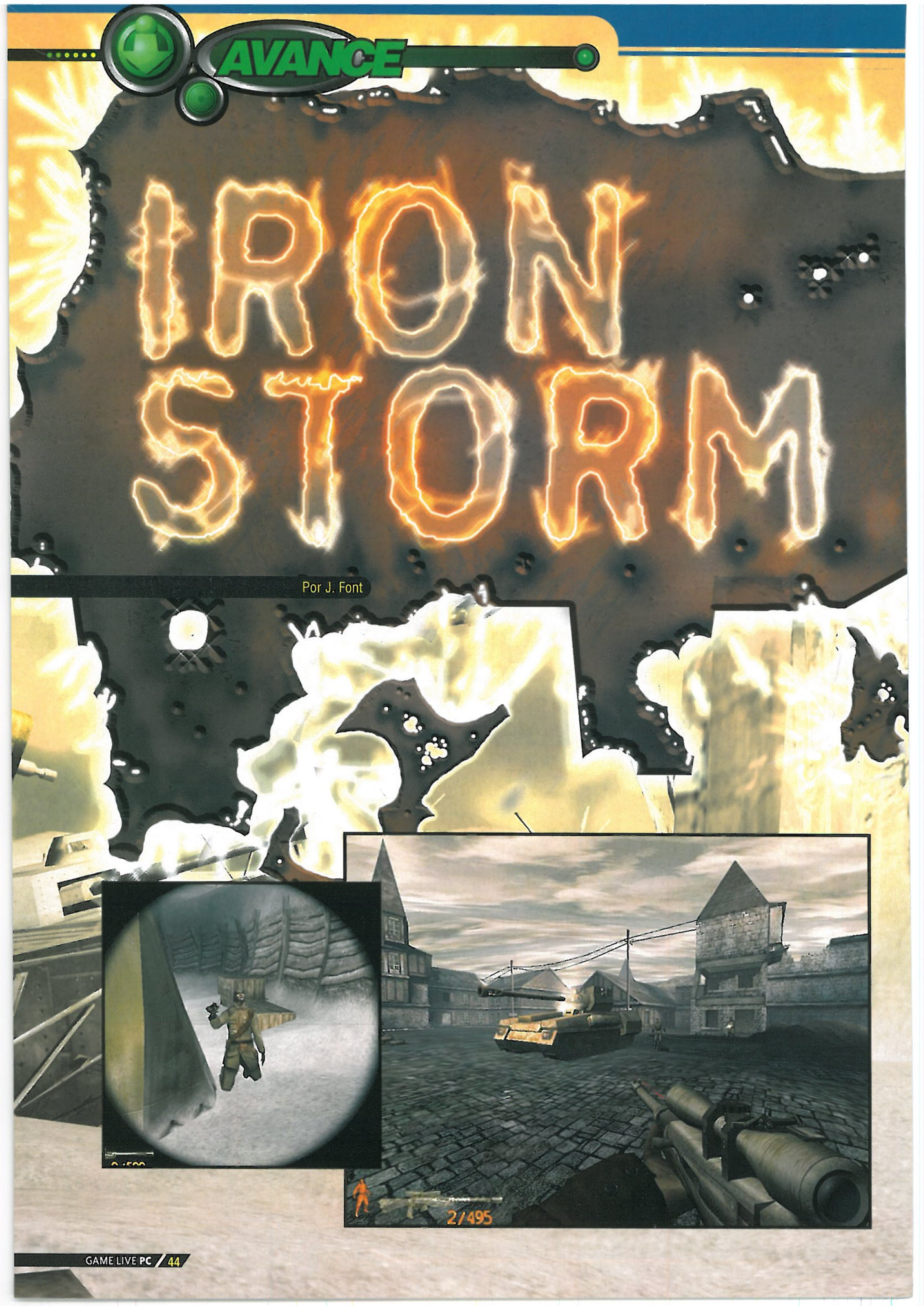


El célebre libro *20.000 leguas de viaje submarino* ha servido de inspiración a Cryo para esta nueva aventura gráfica. Serás un científico marino que descubrirá el Nautilus encallado en el fondo del océano y te adentrarás en sus entrañas para descubrir todos los secretos de la nave. En su desarrollo se está utilizando la popular tecnología Omni3D, que te permitirá explorar cada ventana en busca de objetos para resolver los puzzles que plantea. Coleccionar objetos, combinarlos y descubrir los misterios del Nautilus serán los objetivos de esta aventura gráfica al más puro estilo Cryo.



IRON STORM

Por J. Font



4X Studio te invita a una Primera Guerra Mundial sin fecha de caducidad. **Viajarás a un mundo paralelo** en el que las trincheras de 1914 siguen en pie. **Allí descubrirás que, aunque la sopa de ajo lleve varios siglos inventada**, sigue quedando un margen razonable para los juegos que sepan combinar con acierto un buen puñado de ideas, ya sean propias o ajenas.

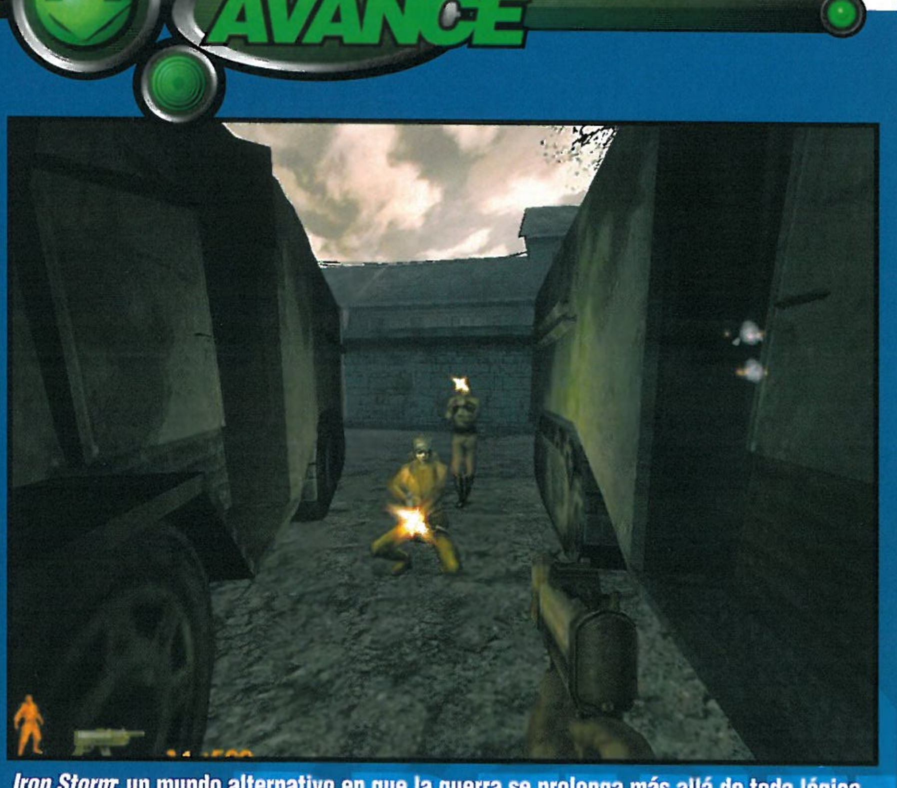
Si la Primera Guerra Mundial hubiese durado 50 años, hasta 1964, los atrincherados contendientes hubiesen acabado combatiendo con un arsenal parecido al que Estados Unidos utilizó en Vietnam. Europa hubiese asistido a un mortífero despliegue de armas automáticas y helicópteros de combate hubiesen surcado sus cielos. Pues bien, 4X Studio está a punto de hacer realidad esta pequeña fantasía bélica. Su juego en desarrollo, *Iron Storm*, va a llevarte a una dimensión paralela en que la Gran Guerra entre las potencias europeas se prolongará virtualmente hasta el infinito.

Según Edouard Lussan, director editorial de Wanadoo, "quisimos hacer un juego de acción situado en un tipo de universo que no tuviese nada que ver con el de *Quake*, *Rogue Spear* o *Medal of Honor*". En cuanto dé sus primeros pasos por el mundo de *Iron Storm*, el jugador "entenderá que el escenario que le proponemos es una mezcla de las dos guerras mundiales y un Vietnam años 60 a la europea", explica Lussan. "La posibilidad de utilizar armas modernas potenciará la jugabilidad. No encontrarás alienígenas ni mutaciones genéticas, sólo guerra en un contexto original pero de un realismo estricto", añade.

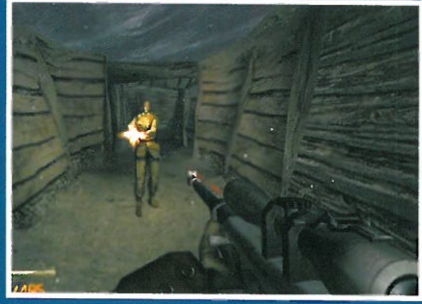
El zar Iván

El objetivo del juego será evitar que los científicos rusos completen sus





Iron Storm: un mundo alternativo en que la guerra se prolonga más allá de toda lógica.



Deberás abrirte paso a través de trincheras repletas de enemigos.



Esta Primera Guerra Mundial incluirá armamento tecnológico de última generación.



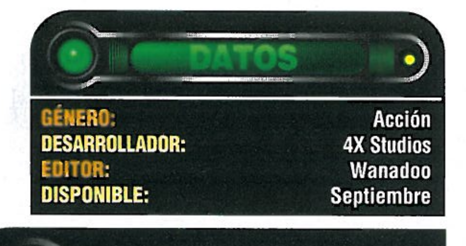
Nunca estás solo en guerras como ésta. Seguro que también encontrarás algún aliado.

experimentos en el campo de la fisión nuclear. Para ello, deberás infiltrarte en territorio enemigo y recorrer seis vastos "mundos", cada uno de ellos divididos en múltiples escenarios y niveles. Visitarás las trincheras de ambos bandos, el Reichstag alemán y el "Tzar Ivan", un inmenso tren militar fuertemente custodiado y que esconde tenebrosos secretos en su interior.

Tanto te arrastrarás de trinchera en trinchera como avanzarás bajo el fuego de artillería y aviación

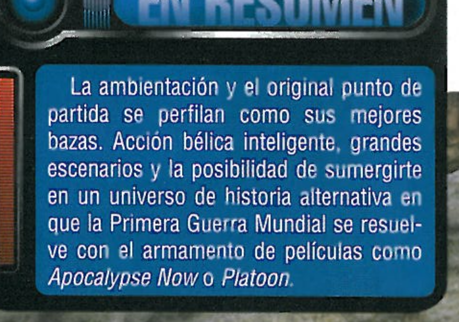
La gran variedad de escenarios y el grado de realismo con que están siendo recreados convertirán el juego en una experiencia altamente inmersiva en la que tan pronto te arrastrarás de trinchera en trinchera bajo fuego cruzado como deberás avanzar por extensas planicies sometidas a bombardeos aéreos.

Como viene haciéndose habitual en los juegos de acción que incorporan elementos de aventura y sigilo, tendrás la opción de elegir entre los dos tipos de perspectiva (primera y tercera persona) en función de circunstancias concretas del juego, en especial, el efecto de las armas. Algunas, como el rifle de francotirador, podrán utilizarse tanto en una perspectiva como en otra. Según explica Lussan, " el jugador dispondrá de un cuchillo corto ruso, una pistola de asalto Heckler&Koch MP-6 "Wotan" con posibilidad de silenciador, un rifle Remington M910, un lanzagranadas M203 de 40 mm con granadas de fragmentación y humo y, por último, minas antipersonales y magnéticas". Y también tendremos la opción de recurrir al incruento y sigiloso método de dormir a nuestros enemigos con cloroformo.



DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	4X Studios
EDITOR:	Wanadoo
DISPONIBLE:	Septiembre



EN RESUMEN

La ambientación y el original punto de partida se perfilan como sus mejores bazas. Acción bélica inteligente, grandes escenarios y la posibilidad de sumergirte en un universo de historia alternativa en que la Primera Guerra Mundial se resuelve con el armamento de películas como *Apocalypse Now* o *Platoon*.



Maniobras inteligentes

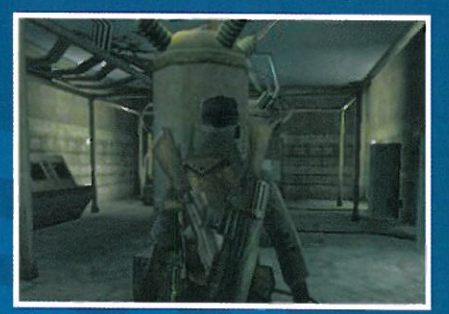
La diversidad de armas y objetivos tiene un claro propósito: hacer que quien juegue a *Iron Storm* disponga de casi tantas posibilidades de acción como tendría en situaciones reales.

En la misma línea va a ir la sofisticada inteligencia artificial con que 4X está dotando a los enemigos para asegurarse de que reaccionan de forma lógica, toman precauciones y dan la alarma cuando detectan tu presencia. No creas que será fácil sorprenderles, ya que los desarrolladores están trabajando en un complejo sistema de detección de sonidos que tendrá en cuenta contra qué tipo de superficies se producen los impactos, la diferente acústica de cada escenario concreto o la intensidad con que se pisa.

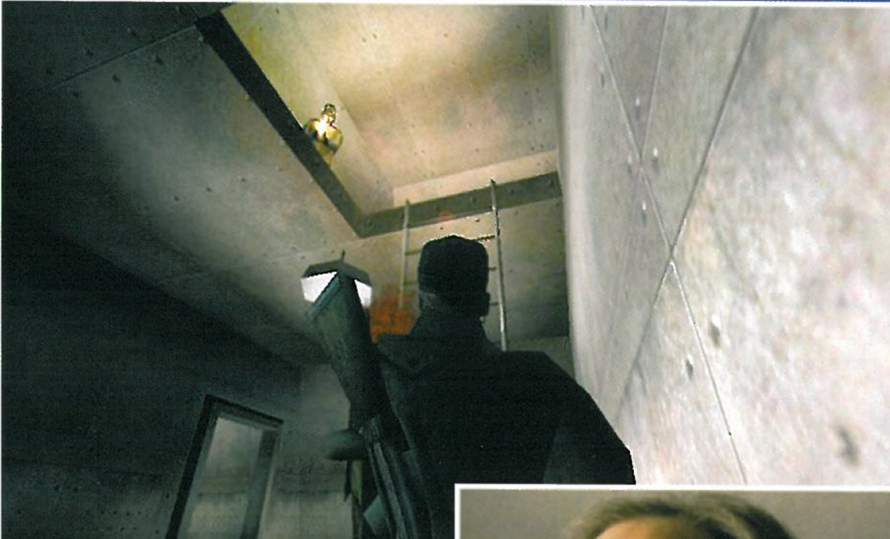
Todos estos factores contribuirán a hacer más o menos probable que tu presencia sea detectada. Por si fuera poco este nivel de sofisticación, tus enemigos también serán



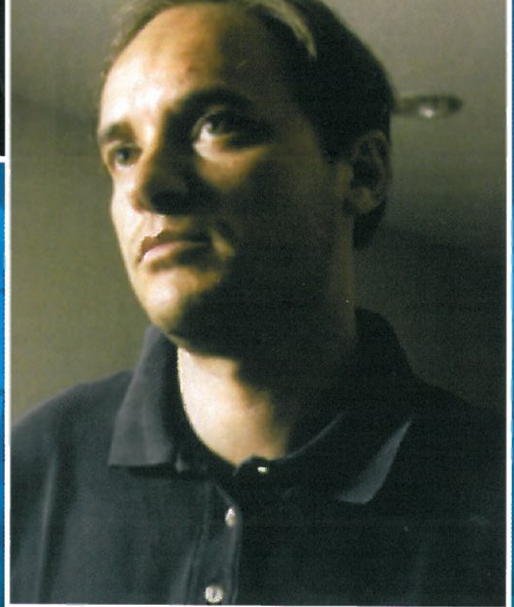
Está por ver cuál de las perspectivas posibles resultará más eficaz.



Un poco de reflexión entre tanto exterminio tampoco estará de más.



Te jugarás el pellejo en una red de escenarios en espléndidas 3D.



Edouard Lussan, director editorial de Wanadoo, nos reveló los entresijos del juego.

capaces de buscar lugares del escenario en que parapetarse y huirán cuando se sientan en desventaja.

Y eso no va a ser todo, ya que *Iron Storm* vendrá con el petate cargado de golosas opciones multijugador. La beta a la que hemos tenido acceso habla de grandes escenarios con frecuentes desniveles, un marco ideal para apostar francotiradores y desarrollar tácticas de combate avanzadas de todo tipo. Aunque aún sea pronto para sacar conclusiones definitivas, *Iron Storm* se perfila como una de las gratas sorpresas del último tramo del año.

MUCHAS PROPUESTAS

Además del éxtasis bélico de *Iron Storm*, es mucho y de mucho fuste lo que nos va a ofrecer Wanadoo en su línea de juegos para lo que queda de año.



ROBIN HOOD

Spellbound promete estrategia y aventura inspiradas en las aventuras del célebre proscrito de leyenda. Al mando de la alegre muchachada del bosque de Sherwood, deberás derrotar a Juan Sin Tierra sincronizando en todo momento las acciones de los miembros de tu grupo. La original ambientación da un atractivo adicional a este juego que recupera el sistema de juego de *Commandos* o *Desperados*.

INQUISITION

En noviembre te remontarás a la Francia del siglo XIV con este juego de acción y sigilo en la línea de *Metal Gear Solid* o *Thief*. Recorrerás un infierno urbano azotado por la peste negra y la Inquisición con un control de personaje como el de *MGS* y un sistema de combos como el de *Thief*. Tu objetivo: apoderarte del tesoro de los caballeros Templarios.



PRO BEACH SOCCER

Un original simulador de fútbol playa que promete realismo, música, arena y espectáculo. El estudio Power and Magic ya ha completado el diseño de la mayoría de canchas, repartidas por playas de todo el mundo, y empieza ahora las sesiones de captura de movimiento que te permitirán realizar chilenas, entradas y todo tipo de piruetas balompédicas con un alto grado de realismo.

ROLAND GARROS 2002

Un veterano a punto de reverdecer laureles. El ejemplo de Virtua Tenis ha servido de revulsivo para esta clásica serie que estrenará nuevas animaciones, un sistema de golpes más completo e intuitivo y un renovado sistema gráfico. En mayo veremos si *Roland Garros* vuelve a convertirse en aspirante al trono de mejor juego de tenis para compatibles.





CURSE

La propuesta de Asylum para esta temporada va a ser una aventura en la que deberás recuperar una preciosa estatuilla robada del Museo Británico. Gracias a un sistema de disparo similar al de *Resident Evil*, derrotarás a criaturas tan pintorescas como un grupo de espíritus que habitan cuerpos de muertos. Acción, exploración y lógica convivirán en este título.

JEDI KNIGHT II
JEDI OUTCAST

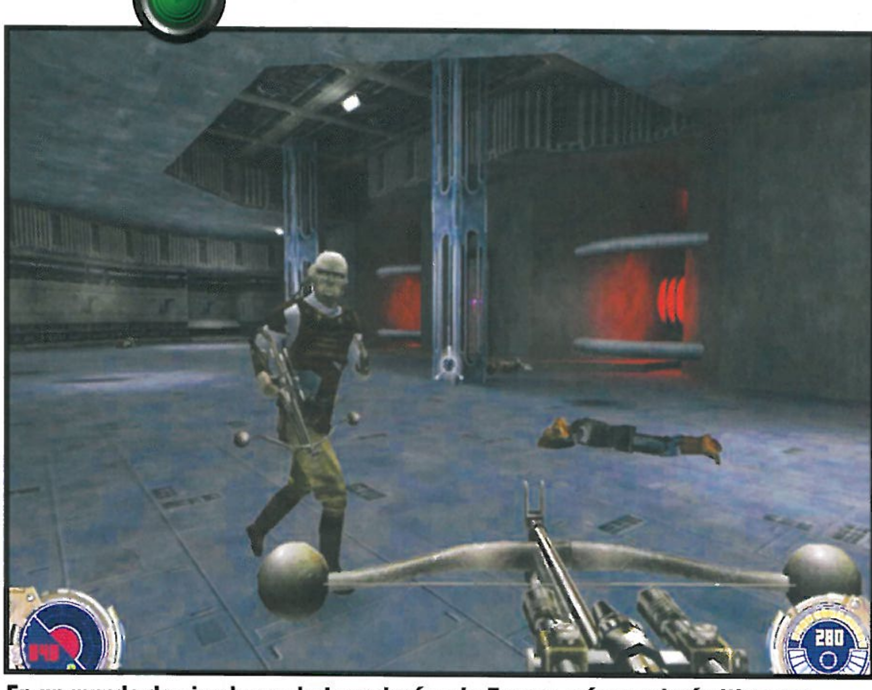
La Fuerza ha empezado a manifestarse. Ha sido en Los Angeles, lugar que ni pintado para presentar un juego de tan claro regusto cinematográfico como *Jedi Outcast*. A la megalópoli californiana nos fuimos a postrarnos ante **el fruto de la colaboración entre LucasArts y Raven Software**, el enésimo candidato a juego de acción más grande de la galaxia.

Por S. Sánchez



El caballero Kyle Katarn lleva siete años viviendo en el archipiélago PC, desde su lejano debut con el más que notable *Dark Forces*. En este tiempo ha protagonizado cuatro juegos de acción con licencia galáctica. El último de ellos, *Jedi Knight: Misteries of the Sith*, apareció en febrero del 98, así que podríamos decir que LucasArts tenía un tanto aparcado al caballero Jedi y su carismática serie de juegos.

Pero Kyle ya está listo para volver a saltar al ruedo. En estos momentos, Raven Software y LucasArts están ultimando el desarrollo de *Jedi Knight II: Jedi Outcast*. Como suele ser habitual en sus últimos proyectos, la compañía de Lucas ha puesto la licencia y supervisado de cerca todo el proceso, pero ha sido un estudio externo el que se ha encargado de diseñar el juego. Kenn Hoekstra, jefe de proyectos de Raven, reconoce que "la fase de diseño ha sido una auténtica pesadilla. Incluso llegué a pensar que nunca nos pondríamos de acuerdo: muchas de nuestras propuestas eran



En un mundo dominado por la tecnología y la Fuerza, aún quedará sitio para armas como la ballesta wookie.

automáticamente vetadas por LucasArts y ellos a su vez pretendían que hiciésemos cosas que no son posibles con los actuales equipos". Pero el tiempo ha ido flexibilizando posturas. Hoekstra piensa que el resultado de tanta negociación entre desarrollador y cliente va a ser muy satisfactorio para ambos: "Estamos orgullosos de haber tenido la oportunidad de trabajar en un juego basado en una licencia como *La guerra de las galaxias* y, pese a todo, creo que LucasArts y nosotros hemos acabado entendiéndonos estupendamente".

Más allá de las nubes

Con exquisita diplomacia, Hoekstra nos presenta a Tom Sarris, relaciones públicas de LucasArts ("seguro que él no tiene ningún inconveniente en responder las preguntas más comprometidas"). Aunque Sarris es, en efecto, un hombre cargado de respuestas, no puede aclararnos si *Jedi Outcast* tendrá puntos de contacto con el *Episodio II* de *Star Wars*, de inminente estreno: "No sé casi nada sobre *El ataque de los clones*, sólo he visto algunas imágenes y ni siquiera puedo hablaros de lo poco que sé". Por fin Sarris se vuelve un poco más explícito: "De todas maneras, *Jedi Outcast* tendrá un argumento basado en el universo *Star Wars* pero no directamente relacionado con las películas, ya que sigue su propia línea narrativa, la iniciada con *Dark Forces*". Sí está confirmado cuál va a ser el punto de partida del juego: "Kyle recuperará el sable de luz, al que había renunciado por miedo a ser atraído por el lado oscuro de la Fuerza y seguirá con su formación como caballero Jedi".

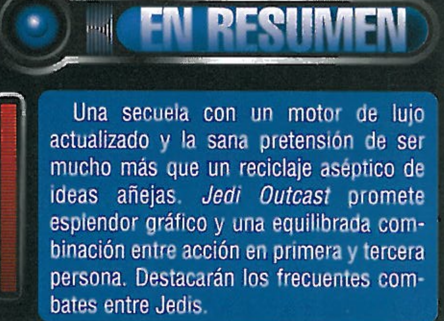
Según Hoekstra, el nuevo *Jedi Knight* será "más *Star Wars* que nunca". Los jugadores visitarán una serie de escenarios inspirados en la saga galáctica y los libros derivados de ella. "Podremos llevar de paseo a Kyle por lugares como la Ciudad de las Nubes, Coruscant, la luna de Nar Shaddaa o la Academia Jedi de Yavin 4", aclara el responsable de Raven.

El primer escenario que visitarás será la academia Jedi. En él te someterás a un atractivo tutorial en que varios aspirantes a Jedi intentarán mover piedras inmensas con sus mentes y harán algo de esgrima con sables de luz. El juego constará de nueve grandes niveles divididos en un total de 30 misiones. "Ya hemos completado 20 de ellas y las que faltan estarán listas muy pronto", explica Hoekstra.

En cuanto a jugabilidad, los desarrolladores pretenden que el juego sea lo más variado posible. El sistema de perspectivas modificables (primera y tercera persona) está pensado

DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Raven Software
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Marzo



EN RESUMEN

Una secuela con un motor de lujo actualizado y la sana pretensión de ser mucho más que un reciclaje aséptico de ideas añejas. *Jedi Outcast* promete esplendor gráfico y una equilibrada combinación entre acción en primera y tercera persona. Destacarán los frecuentes combates entre Jedis.



Kyle no estará solo: contará con la ayuda de otros esforzados Jedi.



No sólo en los discos de Mónica Naranjo encontrarás chicas así de malas.



Algunos enemigos parece que vayan a usar su fealdad como arma contundente.

A LA SOMBRA DE WILLIAMS

Al pie de cualquier partitura musical que tenga que ver con *Star Wars* se encuentra siempre la misma firma: John Williams. Lo que no tanta gente sabe es que los juegos basados en la saga, además de la sintonía de Williams, incluyen música de otro gran profesional de las bandas sonoras, Clint Bajakian. El autor de la música que acompañaba juegos tan emblemáticos como *Monkey Island* o *Grim Fandango* ha trabajado en una serie de melodías incidentales que, basándose en la partitura de Williams, dan una especial intensidad a determinados elementos del juego y acaban convirtiéndose en un elemento dramático más.

para que se adapte al tipo de arma que utilices. Así, podrás recurrir a la cámara subjetiva para las armas de distancia y la visión de conjunto cuando se trate de luchar a sable partido o utilizar la Fuerza.

Los combates con sable de luz no van a limitarse a una sucesión de golpes para la que basta apretar repetidamente el botón del ratón, ya que Kyle podrá realizar todo tipo de movimientos evasivos, saltar, utilizar su sable como arma arrojadiza de ida y vuelta o emplear las paredes como plataforma de despegue para realizar espectaculares acrobacias. Estas habilidades irán desarrollándose a medida que accedas a los niveles superiores, con lo que el juego será cada vez más espectacular y variado en su desarrollo.

Este título también dará amplias posibilidades de interacción con el escenario ("por ejemplo, asumir posiciones de artillero", según explica Hoekstra), pero no se podrá pilotar vehículos, ya que "eso hubiese alargado en exceso el periodo de desarrollo".

Jedi Outcast va a ser una nueva demostración del poderío del motor de Quake 3: Team Arena

Motores y trucos

Jedi Outcast va a ser una nueva demostración del poderío del motor utilizado en *Quake III: Team Arena*, que no sólo garantiza buenos gráficos y animaciones fluidas. El juego incorporará también un sistema de búsqueda rápida en el modo multijugador muy parecido al de *Quake 3*. De hecho, las opciones de partida a varias manos son una de las principales bazas de este juego. Podrás elegir entre los dos lados de la Fuerza y varios tipos de personaje diferentes.

En esencia, se tratará de dinámicos deathmatch en los que cruzarás escenarios acumulando *holocrones*, el equivalente a los *power up* de *Team Arena*. Estas extrañas fuentes de poder te permitirán saltar más, combatir mejor o, en líneas generales, sacarle más partido a la Fuerza. Gracias a ellos, cualquier personaje podrá moverse y actuar como un caballero Jedi. Los acumularás hasta que otro jugador acabe contigo y se apodere de los que llevas encima.

Junto al motor de *Q3: TA*, Raven ha utilizado el sistema de modelado GHOUL 2 (utilizado también en *Soldier of Fortune 2*), que permite crear modelos humanos detalladísimos, dotados de animaciones muy suaves y bien diferenciadas áreas de impacto. Aunque tal vez la novedad más llamativa sea la inclusión por primera vez en un juego con sello *Star Wars* de un editor de niveles que permitirá a los jugadores modificar con total libertad los entornos físicos del juego. Nunca antes habíamos tenido semejante grado de control sobre el universo de la saga galáctica por excelencia.



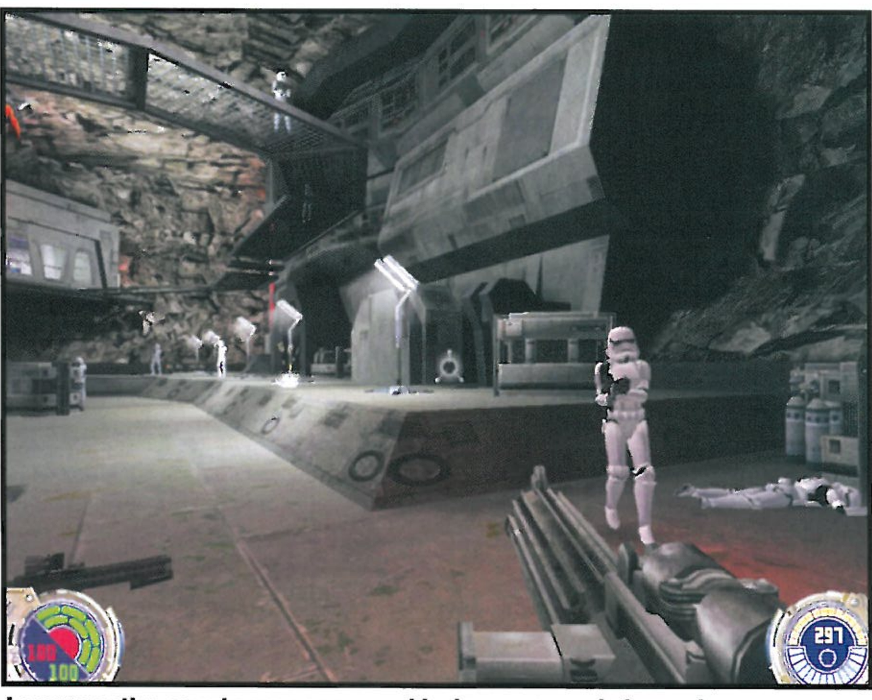
En cuanto desenfundes tu sable, empezará el espectáculo multicolor.



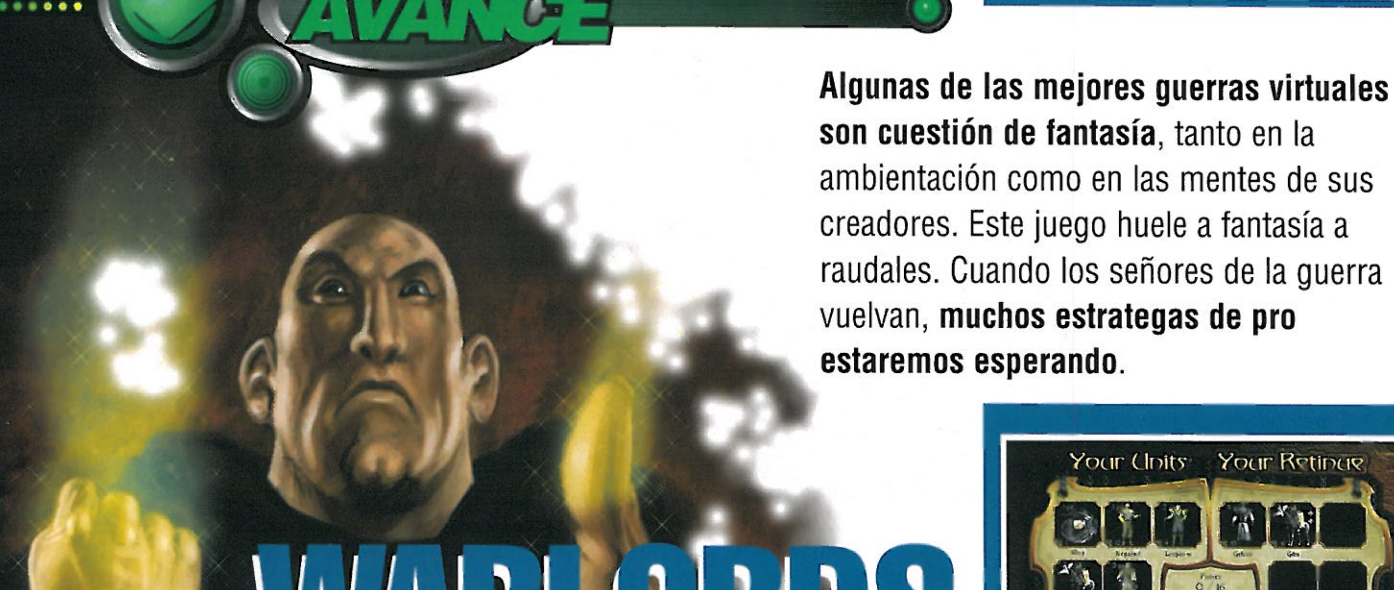
Para el diseño del juego se ha utilizado una versión modificada del motor de *Quake III: Team Arena*.



A guardián distraído, empujoncito justiciero.



La perspectiva en primera persona es ideal para armas de largo alcance.



Algunas de las mejores guerras virtuales son cuestión de fantasía, tanto en la ambientación como en las mentes de sus creadores. Este juego huele a fantasía a raudales. Cuando los señores de la guerra vuelvan, **muchos estrategas de pro estaremos esperando**.

WARLORDS BATTLECRY II



Podrás conservar unidades de un escenario a otro y sacar partido de su experiencia.

La orografía tendrá un papel relevante en la nueva entrega.

Por J. Font

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	SSG
EDITOR:	Ubi Soft
DISPONIBLE:	Abril

EN RESUMEN

La secuela ideal sería aquella que conservase el espíritu y las principales características del juego al que complementa introduciendo novedades que permitan hablar de un producto nuevo. *Warlords Battlecry 2* parece exactamente eso, así que no queda más remedio que esperarlo con impaciencia.

Bajo la etiqueta *Warlords* se ha venido editando a lo largo de los años una serie de juegos de rol de tablero de extraordinaria popularidad. Los aficionados al ocio virtual pudimos disfrutar hace algo más de un año de una versión PC adaptada a la estrategia real de este célebre juego. Desde entonces, SSG trabaja en una secuela que también incluirá héroes dotados de habilidades especiales que te acompañarán de la primera misión a la última. Otra peculiaridad del juego es que va a conservarse el sistema de recolección de recursos, que dependerá de la construcción de los edificios adecuados y no implicará a parte de tus unidades.

Aunque se van a conservar las características básicas del primer *Battlecry*, esta secuela incluirá novedades tan significativas como la posibilidad de controlar en campaña algunas de las razas que antes quedaban a cargo de la IA. En total, dispondrás de tres o cuatro nuevas razas jugables y un total de 20 héroes a elegir.

El elemento de rol que daba un aire distintivo a *Warlords Battlecry* va a ser potenciado en esta secuela: se han incluido nuevas habilidades a desarrollar para que los personajes progresen y se diferencien entre sí de forma aún más nítida.

Héroes y magia

Una vez más, la campaña girará en torno a los héroes y su permanente proceso de adquisición de nuevas características, ya que éstas tendrán mucha influencia en la forma en que se desarrollará el juego. Además, podrás utilizar estos personajes, con sus habilidades adquiridas, tanto en los modos multijugador como en las partidas solitarias.

Aunque acumularán armas y diversos objetos de inventario, los héroes serán, antes que nada, personajes con una capacidad para la magia en continuo desarrollo. La experiencia acumulada permitirá ir subiendo de nivel y progresar dentro de un escalafón formado por diez tipos distintos de magia, cuatro niveles y tres alineaciones distintas. Pueden pare-



Los edificios te permitirán todo tipo de mejoras. Tu héroe se encargará de construirlos.



La maquinaria bélica será imprescindible para doblegar al enemigo.



Una inteligente y equilibrada combinación de estrategia y rol.



Habrá doce razas y unidades de un solo uso terriblemente poderosas.

Además de héroes y tropas de élite, el juego contará con otro tipo de unidad especial, los titanes

cer pocos niveles, pero lo cierto es que para pasar de uno a otro tendrás que obtener una buena cantidad de puntos.

No sólo los héroes serán capaces de mejorar sus habilidades. Las tropas que emplees en el campo de batalla adquirirán puntos de experiencia que las harán cada vez más eficaces. Antes de empezar la partida, deberás seleccionar las unidades que te acompañarán. Este grupo constituirá tu ejército básico, y vas a depender de tu capacidad para conservarlas y conseguir que progresen. Con el tiempo pueden acabar siendo muy poderosas y efectivas.

Furia de titanes

Además de héroes y de tropas de élite, la nueva entrega contará con otro tipo de unidad especial, los llamados titanes. Estos personajes tendrán una función parecida a la de Santa Bárbara cuando truena: si las cosas se ponen feas, podrás invocarlos para que aparezcan en pleno combate. Son de una eficacia abrumadora y resistirían un bombardeo termonuclear, pero sólo vas a disponer de uno por partida, con lo que decidir cuál es el momento oportuno para invocarlos acabará constituyendo una decisión estratégica clave de la que tal vez dependa el éxito final.

Los cambios que va a introducir esta secuela van en el sentido de potenciar los elementos de rol sin que por ello se pierda el equilibrio entre éstos y la orientación general estratégica. También tendrá su peso la introducción de una versión remodelada del motor 3D del juego que permitirá profundizar en el diseño de entornos tridimensionales y hacer que éstos influyan mucho más en las opciones tácticas en combate. Si el primer juego marcaba una dirección interesante y llena de posibilidades, éste va camino de sumergirte de lleno en la estrategia en tiempo real del futuro.

EL MILAGRO DE LA EVOLUCIÓN

¿Cómo se mejora un juego de por sí notable? No es tan difícil: siéntate y empieza a tomar apuntes de lo que SSG está haciendo.



PAISAJE 3D

Aunque la anterior entrega ya contaba con orografía 3D, ésta tenía poca importancia en la práctica. Ahora podrás explotar las características del escenario para combatir en posición ventajosa, con lo que el juego ganará en opciones estratégicas.

TODO UN MUNDO

Otros 11 señores de la guerra (warlords) estarán dispuestos a disputarte las 67 regiones del juego. Cada una tendrá características diferentes y aportará distintos beneficios a tu raza. También podrás establecer alianzas y tratados comerciales.





MÁS MAGIA

Tendrás un control de las pautas que regirán la inteligencia artificial de tus unidades. Esto incluirá la posibilidad de determinar cuándo deben recurrir a la magia, aunque será algo más eficaz controlar de forma directa el lanzamiento de conjuros.

Hace un año, todos esperábamos que Project IGI realizase la síntesis perfecta entre *Thief: The Dark Project* y *Delta Force*. Tal vez no lo consiguiera del todo, pero **se vendió lo suficiente como para que Codemasters haya decidido darle a Inerloop Studios una segunda oportunidad.**

IGI 2: COVERT STRIKE

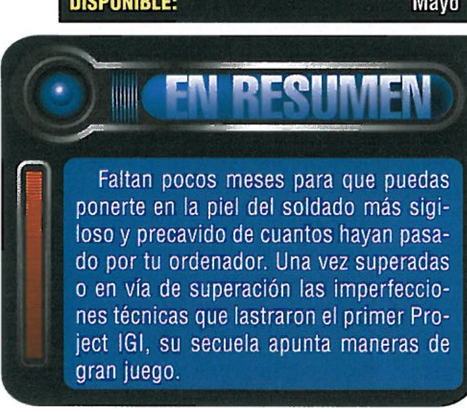
Por J. Ripoll

Como dice el colega Font en su columna, hay días en los que uno se da cuenta de lo afortunado que es al trabajar en una revista de videojuegos. Y no hablo del día de cobro, que también, sino de esas tardes en las que, casi por sorpresa, un mensajero se presenta con una versión primitiva de ese juego al que le tenías tantas ganas. En ese momento, dejas a un lado el resto de obligaciones, cierras todos los programas en uso y con inquietud te dispones a ver qué hay de cierto en todo aquello que habías visto y leído sobre el título en cuestión.

En este caso, la beta probada de IGI 2 tiene sólo cinco misiones, y no hay posibilidad alguna de probar ese modo multijugador que tanto echamos de menos en su primera parte y que sí hará acto de presencia en esta secuela. Pero este plato de degustación sirve, y de qué forma, para dejar claro el enorme potencial de un juego que deberá sobrevivir a una dura competencia en el momento de su salida.

DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Iner Loop Studios
EDITOR:	Codemasters
DISPONIBLE:	Mayo



Las colinas tienen ojos

El agente especial David Jones, nuestro alter ego virtual en este juego, inicia su peculiar combate contra las mafias de medio mundo en mitad de la noche en los Cárpatos rumanos. Allí, armado con un cuchillo poco efectivo y una pistola con silenciador y escasa munición, deberá alcanzar la entrada de unas minas en las que los malos de turno están desarrollando todo tipo de armamento basado en la nanotecnología. Pero, claro, la base en cuestión está vigilada por unas cuantas cámaras y varias docenas de soldados que (esta vez sí) ven y escuchan.

La estupidez congénita que lastraba a los enemigos en la primera entrega parece que ha sido finalmente curada. En esta ocasión, si disparas a un guardia, el que se encuentra a su lado reacciona y activa la alarma, busca refuerzos o se enfrenta directamente a ti. Así que este nuevo IGI es más real que nunca, pero también más difícil. Por ello se agradece la posibilidad de salvar la partida en algunos momentos de la misión, una opción que, aun siendo discutida por muchos, resulta del todo imprescindible para evitar que el juego acabe convirtiéndose en un bocado únicamente digerible para expertos.

En este *IGI*, siempre es preferible entrar por la ventana que por la puerta.

Si todo lo escrito te ha sonado bien, sigue leyendo, porque aún no he dicho nada de los gigantescos escenarios por los que te cansarás de avanzar. Pero antes de dar un solo paso, deberás tener muy claro adónde piensas dirigirte. Es probable que por el socorrido sistema de prueba y error acabes averi-



Los escuadrones pueden sorprenderte desde cualquier valle.

Con armas como ésta, cualquier enemigo parece asequible.

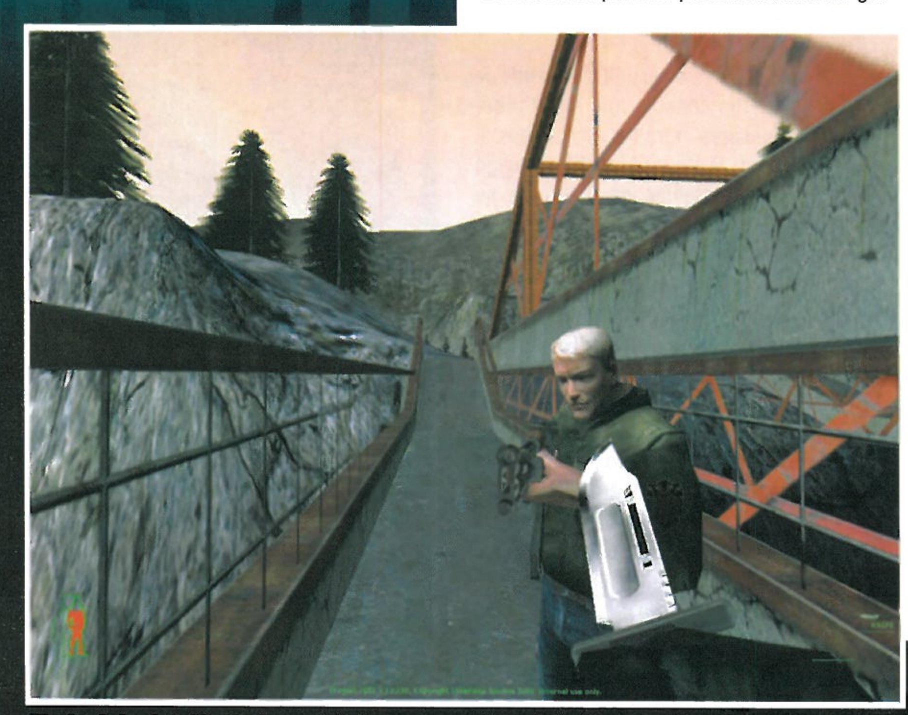
La inteligencia artificial de nuestros enemigos estará a la altura de unos gráficos excelentes

guando cuál de las rutas posibles es la más eficaz para alcanzar con éxito tus objetivos. Pero ten en cuenta que tropezarás una y otra vez con una orografía muy trabajada y pensada hasta el menor detalle. Los montículos, los valles o los precipicios no son adornos puestos para lucir un motor gráfico impecable, una herramienta que por sí sola ha dado fama mundial a este estudio noruego. Están ahí por algo, así que el primer objeto a utilizar son unos espectaculares prismáticos con los cuales podrás calcular las distancias de los enemigos, así como controlar sus pautas de conducta, en general bastante predecibles.

Aunque las misiones que he podido disfrutar son algo lineales, es de suponer que esta falta de recursos dé paso a una variedad de alternativas en próximas versiones que convierta a este *IGI 2* en algo más que un simple arcade. De momento, queda para la memoria la última de esas fases, un viaje a bordo de un helicóptero en el que debemos limpiar un desierto abarrotado de soldados a tiro limpio. Por muchos que sean, desde la altura van a parecerte tan temibles como la más dócil de las hormigas. Y es que no todo en este juego tiene por qué ofrecer el mismo grado de dificultad.

Siguiendo las pautas

El primer *IGI* dispuso en su día de elementos de diseño sorprendentes, como era ese cambio de primera a tercera persona cuando subías unas escaleras o empleabas un ordenador, o la creación de una física de objetos más real que de costumbre. Es decir, las balas atravesaban paredes, pero su impacto y recorrido dependía del material con el que estaban hechas las mismas. Todo esto está siendo mejorado y ampliado. El efecto de rotura de los cristales va a ser de los más espectaculares que se han visto en mucho tiempo, a lo que debes añadir que gran parte del mobiliario interior será susceptible de ser destruido. Súmale más variedad de armas, un rifle francotirador con zoom mejorado, una climatología variable o un diseño de sonido en el que tus pasos te delatarán en muchos momentos, y obtendrás la imagen de este nuevo *IGI*. Es un juego que llega para convertirse en referencia obligada y no en título de paso, de esos que muchos prueban y pocos terminan.



El nivel de detalle de los soldados es superior al de la competencia.



¡Qué bien lucen estos nuevos prismáticos con visión nocturna!



Los gráficos del juego se adaptarán a las características de tu máquina.

Pese a su relativo fracaso comercial, **la Dreamcast ha dado títulos de gran calidad**. A los que os avanzábamos en el reportaje del mes pasado, se une **el mejor título de rol de la consola blanca de Sega. *Grandia II*** propone para tu PC un tipo de rol "alternativo".

GRANDIA II



Por J. J. Cid

DATOS

GÉNERO:	Rol
DESARROLLADOR:	GameArts
EDITOR:	Ubi Soft
DISPONIBLE:	Abril

EN RESUMEN

Hacer que los jugadores de rol convencionales cambien el ratón por un gamepad para jugar es tarea harto complicada. *Grandia II* intentará obrar este pequeño "milagro" con su ambientación inconfundiblemente nipona y una jugabilidad accesible al instante para todo tipo de usuarios.



Las conversiones a PC de juegos de rol de consola no suelen ser populares entre los aficionados al género. Tanto su filosofía de juego como sus sistemas de control o su aspecto gráfico hacen que parezcan pobres, como de otra época, cuando desfilan por nuestros monitores. Eso explica por qué en nuestra plataforma pasan sin pena ni gloria muchos de los títulos que arrasan en las más sofisticadas "centrales de ocio doméstico".

Grandia II puede ser la excepción. Los antecedentes son buenos: aunque el *Grandia* original sólo tuvo un éxito relativo (más en su conversión a PSX que en la versión para la defenestrada Sega Saturn), el *Grandia II* para Dreamcast sí fue un título popular, tal vez el mejor juego de rol en su plataforma con permiso de *Sky of Arcadia*.

¿Cuestión de pureza?

Tengo que reconocer que, aunque soy un defensor a ultranza de la pureza del rol

UN DIFÍCIL CAMINO

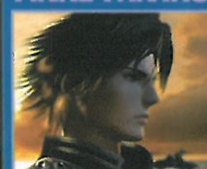
Muchos han sido los éxitos de consolas que han intentado dar el salto a la reina de las plataformas lúdicas. El resultado en muchos casos ha sido poco menos que desastroso.

METAL GEAR SOLID



Título de culto en la primera consola de Sony que pasó sin pena ni gloria por nuestros compatibles. Solid Snake pedió parte de su carisma por culpa de una mala distribución, porque no se tradujo y por la mala adaptación del entorno gráfico del juego.

FINAL FANTASY VII Y VIII



Sólo se han convertido estas dos entregas de la famosa saga de Square y ninguna consiguió el éxito esperado en su formato PC. Gran culpa la tuvo la nula adaptación del los juegos a la superior tecnología y posibilidades de nuestros equipos.

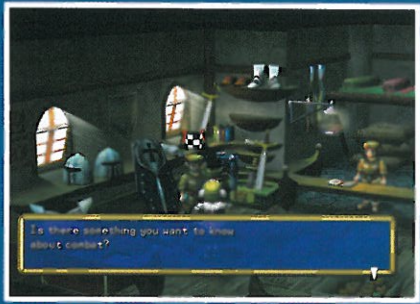
SONIC



¿Quién no conoce al erizo más célebre del mundo? Seguramente no exista ningún usuario de consolas de Sega que no posea algún título protagonizado por este azul personaje. En nuestros PC fue un juego de plataformas más que no ofrecía nada destacable.



Un uso adecuado de la barra de movimientos evitará posibles contratiempos.


En varios momentos del recorrido podrás recabar información.

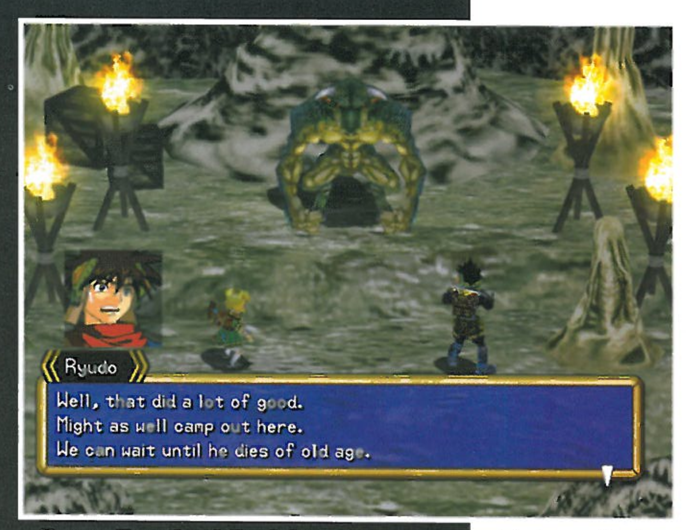

Durante el combate, la posición de la cámara variará constantemente.

más clásico, he jugado y he disfrutado de este título en su versión Dreamcast. Aunque tiene poco que ver con lo que consideramos juego de rol para compatibles, sí que se adapta a las directrices del género dentro de una definición amplia. Controlarás a un grupo de personajes que irá avanzando en la aventura al mismo tiempo que van evolucionando en sus habilidades y niveles.

Aunque el diseño de la aventura es extremadamente lineal, podrás definir a tu gusto la configuración de los personajes que forman tu grupo. También es de agradecer la supresión de los molestos encuentros aleatorios. En este juego, a diferencia de lo que ocurre en los Final Fantasy, verás a tus enemigos antes de que comience el ataque. Con esto evitarás molestos encuentros ocasionales que sólo consiguen bajar enteros a la jugabilidad.

Tal vez el principal lastre con que deba cargar Grandia II sean las innumerables secuencias de diálogos que salpicarán a cada instante la aventura. En la beta que hemos jugado, pueden pasar diez minutos en los que las posibilidades de interacción se limiten a pulsar un botón para pasar las interminables conversaciones. Aun así, la historia se irá desplegando a medida que avances, descubriendo unos personajes muy matizados (quizás un tanto infantiles en su aspecto). De hecho, junto con el argumento, los personajes serán el principal reclamo de este juego, que se podrá completar en unas 60 horas.

El diseño de la campaña va a ser muy lineal, pero podrás configurar los personajes a tu gusto



Hemos llegado al final de una mazmorra. Como era de esperar, su anfitrión nos espera despierto.

Imprescindible para otakus

El argumento de Grandia II puede parecer, a primera vista, otra vuelta de tuerca al tópico enfrentamiento entre el Bien y el Mal. Pero poco a poco se irá desarrollando una historia épica repleta de giros argumentales inesperados, irán apareciendo decenas de personajes y aumentará nuestro deseo de seguir jugando. Puede que a los consumidores de literatura fantástica más convencional la historia que se cuenta en Grandia II les parezca algo farragosa, pero los habituales seguidores de manga o anime japonés, los autodenominados *otakus*, disfrutarán al máximo de todo lo que ofrece este título.

El juego se desarrollará al estilo de lo visto en los Final Fantasy que pasaron por nuestros ordenadores. Sin duda, el cambio más significativo de Grandia II con respecto a los juegos de Square va a ser el sistema de combate, también basado en turnos y menús de órdenes, pero mucho más intenso, ya que incluirá un control de tiempo y muchas más posibilidades tácticas. Estas características eran lo más divertido del juego en su formato consolero.

No se espera ningún cambio sustancial en su paso a compatibles aparte de la posibilidad de ajustar las opciones gráficas, que se adaptarán a las posibilidades de tu equipo. Los gráficos serán completamente tridimensionales y se utilizará el mismo motor tanto para los momentos de exploración como para los combates. Los temas musicales seguirán siendo los mismos con los que Noriyuki Iwadare regalaba nuestros oídos en la versión Dreamcast. Sólo cabe esperar que el paso a PC de este clásico de consolas no sea traumático y que jugarlo sea al menos tan interesante como lo fue en la desventurada consola de Sega.



ANÁLISIS A LA CONTRA

Respeto vuestros análisis. Sois objetivos y eso me gusta. Sin embargo, en el número de febrero me he fijado en que desprestigiáis a Medal of Honor demasiado, en especial su IA. No digo que no tenga sus contras (como la ausencia de sangre o el mal decorado de interiores), pero también tiene sus pros con respecto a Return to Castle Wolfenstein. Los enemigos (y tus aliados) de MoH buscan dónde esconderse y te disparan medio cubiertos. Además, si se sienten acorralados disparan sacando sólo el brazo. Me he fijado que los de RTCW cuando te ven, o corren a llamar a otros o te disparan desde su posición. ¿Y a eso llamáis buena IA? También hay que añadir que MoH intenta asemejarse a la realidad, mientras que RTCW es más fantástico. Aunque no lo creáis, también me gusta RTCW pero MoH es más adictivo y te introduce en un universo más real. O por lo menos eso es lo que pienso.

David Ortiz (e-mail)

Envíanos tu texto por carta indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre a Game Live - C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona o mediante e-mail a gamelive@ixoiberica.com indicando análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS

Seguimos con nuestra implacable política de fichajes. El último gran profesional que ha estampado su firma en la nómina de Game Live se llama Oriol García. A partir de ya, va a encargarse de coordinar alguna que otra sección, redactar noticias y cosillas por el estilo.

Es nuestro, nuestro tesoro. Tenemos la beta de *Warcraft III*. Y nos hemos dado un hartón de jugarla.

Faltan cuatro semanas:

Como si de un ETR bélico se tratase, empezamos por destacar nuestras unidades a diferentes lugares del mapa. A Font le enviamos a París, más que nada porque ya ha acostumbrado el estómago a la cerveza aguada y la mantequilla. Al resto los dejamos a cargo de la IA, aun a riesgo de que se nos pierdan y no aparezcan hasta el día del cierre.

Faltan tres semanas:

Font ha vuelto, y como en los días que quedan hasta el cierre sólo tenemos pensado enviarle a por cafés y a freír espárragos, hemos puesto en sus manos la codiciada demo jugable de Warcraft III. Mientras, Sánchez sigue con su infernal carrera por cerrar lo antes posible la sección En la Red y el par de pijadas que coordinaba en su día el ilustre Moncayo.

Faltan dos semanas:

Nuestro gran descubrimiento de la semana ha sido La Canción del Puercoespín. Estábamos intentando averiguar de una vez por todas qué clase de animal es Sonic cuando dimos con semejante cumbre de la lírica en una de aquellas páginas llenas de humor cochambroso. Juzguen ustedes mismos, está en http://www3.gratisweb.com/ankh_morpork/puerco.html.

Falta una semana:

Mientras unos se dejan el espinazo sobre el teclado, otros aportan la necesaria dosis de reflexión y planificación a medio plazo. Es el caso de Masnou, que no se cansa de hacer propuestas para la creación de nuevas secciones e incluso ha acuñado un eslogan impagable: "Que la fe en Game Live nos proteja".

Hora cero:

El que se va a París esta vez es "Trotamundos" Sánchez. La cita es con los productos de Sierra y Blizzard. En el orden del día probablemente se incluya Counter Strike: Condition Zero y alguna sorpresa de mucho fuste que te contaremos el mes que viene, cuando nuestro intrépido redactor vuelva. ¿Starcraft 2 tal vez?



EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Mercenarios alienígenas, perversas federaciones, antiguos boinas verdes, monstruos de postal, jugadores de golf... La urbanización PC da la bienvenida este mes a una nueva remesa de extraños inquilinos.



EL BUENO

Sam es un tipo serio, amigo de sus amigos y siempre implacable con los feos y perversos alienígenas con que suele topar en el curso de sus viajes. En un mes marcado por los héroes incombustibles y de una pieza, Sam sigue siendo nuestro ídolo.

EL FEO

Ya no se hacen dibujos animados como los de antes. Lo que hasta hace cuatro días eran tiernas historias de princesitas que engullían manzanas y se pinchaban con ruecas se ha convertido hoy por hoy en extrañas historias en que hasta los buenos son feos, zarrapastrosos y sin glamour. Como en *Monstruos, S.A.*



EL MALO

Aunque las criaturas de la nueva expansión de *Black & White* no son malas de por sí, es divertidísimo moldear sus frágiles caracteres y poco a poco, a barrabasada limpia, inclinarlos hacia el Mal. Algo parecido a lo que Nava ha hecho con nosotros, que antes éramos gente bondadosa, con vida privada y amante de la paz.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:



- Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.
- Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.
- Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 3D.
- Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.
- En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.
- Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.
- Si tiene o no restricciones de edad.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.



ASÍ PUNTUAMOS

En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se editan "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Westwood Studios • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 42,95 €

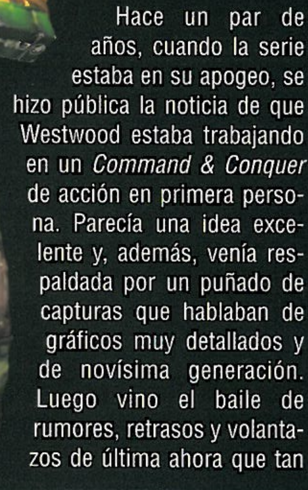
COMMAND



Por S. Sánchez

El experimento definitivo ha dado resultado. Puede que *Renegade* no sea el juego que va a hacer que se rescriban las enciclopedias virtuales, pero sí **ha conseguido traducir a acción directa todo el universo de fantasía estratégica de *Command & Conquer*.** El soldado Havoc ya anda suelto, y asistimos a sus espectaculares correrías en primerísima persona.

& CONQUER RENEGADE

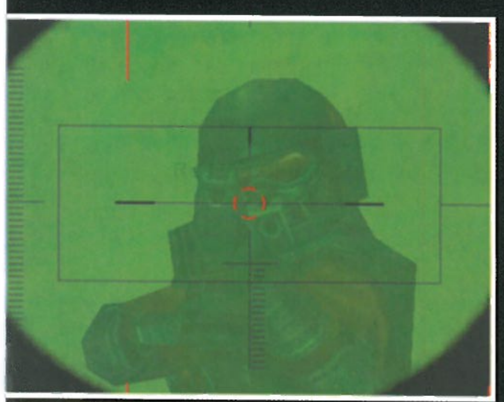


Aunque seas el rey del *frag* y tu habilidad con el ratón haya trascendido más allá de las fronteras de tu barrio, seguro que en algún momento de tu vida has caído bajo el influjo de algún *Command & Conquer* o sucedáneo. Lógico, hablamos de una de las franquicias más influyentes de la historia de los videojuegos, el espejo en que siguen mirándose (al menos parcialmente) muchos de los juegos de estrategia que se editan en la actualidad.

Hace un par de años, cuando la serie estaba en su apogeo, se hizo pública la noticia de que Westwood estaba trabajando en un *Command & Conquer* de acción en primera persona. Parecía una idea excelente y, además, venía respaldada por un puñado de capturas que hablaban de gráficos muy detallados y de novísima generación. Luego vino el baile de rumores, retrasos y volantazos de última ahora que tan



Las conversaciones con otros personajes suelen ser del todo irrelevantes.



El rifle francotirador tiene un nivel de zoom extraordinario.



Nunca hubiésemos dicho que derribaríamos un Apache rifle en mano.



En alguna misión puedes presenciar un ataque con el satélite.

habitual se ha hecho en los grandes proyectos desarrollados en la actualidad. Pero todo eso pertenece al pasado: tras más de veinte meses de espera, *Renegade* ya es una realidad. Llega el momento de comprobar qué ha dado de sí la idea original y si este juego puede competir o no con los mejores juegos de acción que han ido apareciendo últimamente.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (+16)
Mínimo: PII 400; 96 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 32 — Internet: 32

Idioma Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés

VEREDICTO

Un juego alto en acción y bajo en estrategia, como era de esperar. En cuanto a ritmo de juego, *Renegade* es de lo mejor que puedes encontrar. Pero, por desgracia, la inteligencia artificial, el comportamiento de los vehículos y la vista en tercera persona de Havoc no están a la altura.

7,5

La primera precisión importante es que muy poco tienen en común la partida solitaria y los modos multijugador de *Renegade*. Casi puede hablarse de dos juegos distintos. Los modos múltiples ofrecen exactamente lo que muchos imaginábamos que iba a ser este juego: un juego de acción que conserva gran parte de la esencia estratégica de *C&C*. Es en este apartado donde puedes elegir entre la Hermandad NOD y los GDI, las dos facciones que se enfrentan sin descanso en el universo de Westwood.

Las desventuras de Havoc

Empiezas como soldado raso y debes lanzarte a tumba abierta a territorio enemigo, causar el máximo de bajas en el menor tiempo posible y acumular así cantidades en metálico con las que, una vez en tu base, puedes adquirir vehículos y unidades de refuerzo. Tu otra fuente de ingresos son los recolectores de tiberium, que van haciendo su trabajo mientras tú combates. El objetivo a medio plazo no es otro que destruir la base enemiga. No resulta fácil, y exige algo de planificación estratégica, ya que en un primer momento te va a ser imposible acercarte a la base enemiga con las unidades de las que dispones.

Debes sobrevivir como sea a los primeros ataques y esperar tiempos mejores, en concreto, la oportunidad de hacerte con las unidades pesadas que van apareciendo a lo largo de la partida. Con ellas mejoran sustancialmente las posibilidades de éxito de un asalto. Al igual que sucedía en *Command & Conquer*, un buen preludio a este ataque final suele ser la destrucción de los recolectores enemigos y su central de energía.

La incorporación de elementos de estrategia a gran escala es algo relativamente raro en los juegos de acción. El precedente inmediato podría ser *Uprising*, que desarrolló esta idea con un nivel de complejidad muy superior al de *Renegade*.

La estrategia, en cambio, brilla por su ausencia en la campaña para un solo jugador. En este apartado, *Renegade* es un juego de acción peculiar, aunque comparable a *Serious Sam* en cuanto a ritmo. Su estrella principal es Nick "Havoc" Parker, el comando de élite por excelencia, una montaña de músculos que destaca por su prepotencia, su alergia a las órdenes y su eficacia en combate.

DECORA TU RENEGADE



Cada vez son más los juegos que incluyen un editor de niveles. En el caso de *Renegade* está previsto que se pueda utilizar un software gratuito llamado Gmax, basado en el archiconocido 3D Studio Max. Se trata de una herramienta que permite crear tus propios diseños y que también es aplicable a juegos como *Flight Simulator 2002* y futuros lanzamientos como *Dungeon Siege*. Eso sí, para incorporar tus creaciones al juego es necesario que los desarrolladores creen un paquete de adaptación para su juego, algo que en breve debería incluirse en la web de *Renegade* (www.westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade/english/index.shtml).



Las destrucciones de torretas habituales en *C&C* pueden vivirse ahora en primerísima persona.



Cuando acabes con un soldado con lanzallamas, apártate para evitar recibir daños.

Havoc odia la Hermandad de NOD porque su ex novia, Sakura, soldado de élite tanto o más peligrosa que él, se unió a ellos después de abandonarle. Junto a Sakura aparecen otros personajes de renombre como Kane, a los cuales no puedes matar, ya que con ello alterarías el argumento de los juegos de la saga que ya han aparecido.

La campaña empieza con uno de los vídeos que acompañan el juego y que, a diferencia de lo que ocurría en los *Command & Conquer* estratégicos, han sido realizados con el motor del juego y no con actores reales. Los gráficos no son lo mejor del juego, ya que la representación de los personajes es un tanto rígida y poco fluida, pero los edificios y vehículos cumplen su cometido. La campaña consta de 11 misiones, cada una de ellas con dos objetivos prioritarios de obligatorio cumplimiento para pasar a la siguiente.



Los refuerzos NOD son constantes, pero no salen de la nada, sino que llueven del cielo.



En el modo multijugador debes ir bien protegido si pretendes un asalto en solitario.

Ritmo frenético

Tal vez la característica más destacada de esta campaña individual sea el ritmo endemoniado al que se suceden las acciones, sin un instante de respiro y con múltiples objetivos secundarios que vienen a ser la verdadera salsa del juego. Gracias a ellos, se consigue una plena inmersión en los acontecimientos: como muchos objetivos exigen la llegada de refuerzos, con frecuencia te sientes como una mísera hormiga vestida de caqui participando en un inmenso conflicto más allá de tu control.

Muchas de las armas con que intentas ir cubriendo objetivos son idénticas a las de los juegos *C&C*, desde pistolas y lanzallamas hasta lanzacohetes. Las únicas licencias son armas nuevas como la pistola química con munición de tiberium. Todo este arsenal puedes recogerlo del suelo según avanzas y vas peinando los diferentes niveles. Quedarse sin munición es casi tan difícil como ser liquidado en el nivel inferior de dificultad.

En su modo individual, Renegade es comparable a Serious Sam en cuanto a ritmo

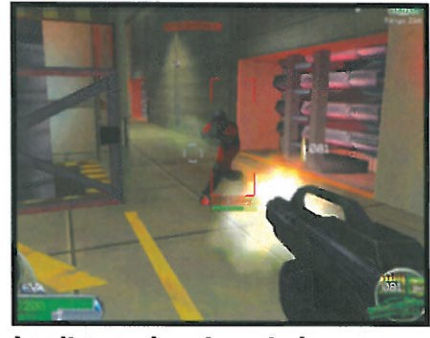
Otro gran reclamo de *Renegade* es la posibilidad de pilotar algunos vehículos. En su día, Joseph Selinske, productor asociado de *Renegade*, dejó claro que encontraríamos varios vehículos voladores pero que no nos sería posible pilotarlos. Los terrestres, en cambio, sí pueden pilotarse en su mayoría, ya sean ligeros buggies o Mammoths con lanzacohetes. Incluso puedes apoderarte de alguno de los tanques invisibles de la Hermandad NOD y pilotarlo.

La vista externa es la única que puedes utilizar cuando pilotas los vehículos. Su control es de lo más sencillo que puedas imaginarte y la física de cada uno no está excesivamente trabajada, ya que las diferencias entre ellos son mínimas. También es posible utilizar la perspectiva en tercera persona cuando llevas a Havoc, aunque en este caso no es nada recomendable para afrontar los combates.





Los modos multijugador ofrecen acción impregnada de la esencia estratégica de C&C



La alternancia entre exteriores e interiores es otro de los alicientes del juego.

Eso sí, arrollar a los soldados enemigos al volante de tu vehículo es casi tan fácil como en los *C&C* de siempre. No es que se abalancen contra las ruedas de tu jeep o tu carro blindado, pero casi, porque su inteligencia artificial es pobre, por no decir paupérrima. Y eso que se basa en la lógica idea de crear rangos para las unidades, cada una con su nivel de agresividad y sus modos de disparo ordinarios o especiales en función de si son soldados rasos, oficiales, fuerzas de élite o jefes. Estos últimos tienen capacidad para dar órdenes a sus adversarios, pero que se coordinen para tenderte una emboscada es tan probable como que el Rayo Vallecano gane la Liga. Aunque ninguno de estos enemigos pasaría la reválida de doña Pilar Del Castillo, al menos son muchos y entre todos resultan hasta capaces de dar el pego.

Los escenarios merecen párrafo aparte por dos motivos: porque son tan grandes como se nos había prometido y por su diseño intrincado. En cualquier momento puedes volver atrás y estás constantemente pasando de escenarios interiores a exteriores y viceversa. Eso ayuda al menos a que las misiones no se hagan cortas y puedas disfrutar de tu *Renegade* para un jugador durante un buen puñado de horas. Aunque, vistas las limitaciones de este modo de juego, lo más probable es que te centres en resucitar el eterno conflicto entre los NOD y los GDI conexión a Internet (o por red local) mediante.

DE CASTA LE VIENE AL GALGO

Renegade no es una simple traducción a acción 3D de los *Command & Conquer* estratégicos. Aun así, Westwood se ha asegurado de que los incondicionales de la saga se sientan como en casa, incluyendo múltiples referencias que relacionan este juego con sus predecesores e incluso trabajando en un guión que recoge acontecimientos del primer *C&C* desde el punto de vista de Havoc.





EDIFICIOS

Tal vez coincidas con nosotros en que los obeliscos de NOD eran la mejor estructura defensiva en *Command & Conquer*. Gracias a *Renegade*, descubrirás que es posible infiltrarte en éstas y en muchas otras inmensas estructuras. Una vez dentro, puedes inutilizar sus fuentes de energía para facilitar su destrucción.

UNIDADES

En *Renegade* te enfrentas a las habituales tropas equipadas con ametralladoras, lanzallamas y lanzacohetes, pero también a unidades de nuevo cuño, como los soldados de élite *Black Hand*, los soldados con armas químicas y los mutantes afectados por el tiberium.



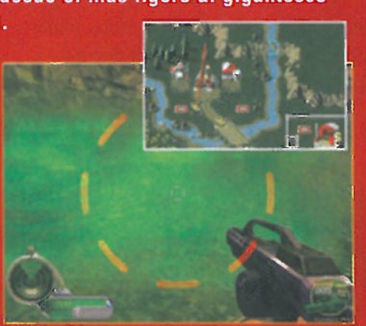


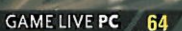
VEHÍCULOS

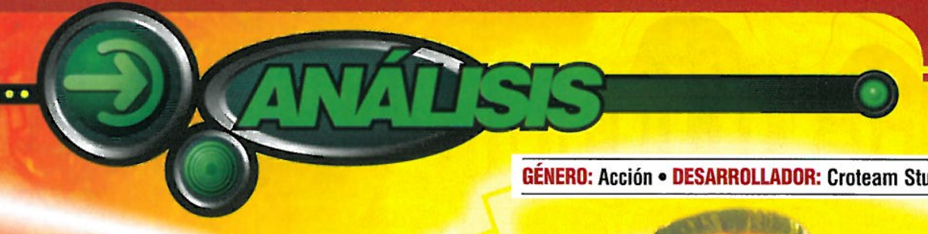
Por desgracia, no vas a tener el placer de disfrutar de un vuelo en Orca, pero al menos hay otros emblemáticos vehículos que sí que vas a poder pilotar, como las rápidas motos con misiles de la Hermandad de NOD o todos los tanques de *Command & Conquer*, desde el más ligero al gigantesco Mammoth.

TIBERIUM

A lo largo de la saga, el elemento clave ha sido siempre el tiberium. Como el euro, este recurso es moneda única en el complejo sistema económico de *Command & Conquer*. Por desgracia, estas plantas son mortalmente tóxicas y las unidades de infantería pierden vida cuando pasan cerca de ellas.







GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Croteam Studios • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 30,02 €







Por J. Ripoll

SERIOUS SAM
The Second Encounter

Al título sorpresa del año pasado ya le ha llegado el relevo. **Ese billete nostálgico y algo excesivo que era *Serious Sam* ha tenido rápida descendencia.** Croteam ha trabajado a marchas forzadas demostrando que no hacen falta años de desarrollo ni un desfile de excusas justificando retrasos imposibles para diseñar **una secuela que alcance y mejore el original.**



Para llegar a ese molino tienes que limpiar el camino de robots.



No emplees el lanzallamas con estos monstruos. De poco sirve.





Pasarás unas cuantas noches sin dormir para acabar con los enemigos finales.

Por razones que desconozco, la crítica especializada (la seria, la que hace análisis y no publicidad encubierta) se empeñó en ver en *Serious Sam* la esperanza blanca de la acción en primera persona en estado puro. Esgrimieron a su favor un supuesto carácter desenfadado e ingenuo que lo libraba de cualquier posible acusación de plagio. Estos elogios no han hecho más que aumentar tras la llegada de este *segundo encuentro*, así que lo más fácil sería dejarse llevar por la corriente y hacer de esta crítica un aplauso de cuatro páginas. Pero, en mi opinión, esta segunda entrega es un producto irregular. Honrado, pero fallido.

El ataque de los clones

Empezaré por el final, por esas opciones multijugador tan indispensables como marginadas. Y lo haré recordando lo divertidas que eran las partidas en modo cooperativo del *primer encuentro* y constatando que lo siguen siendo. Pero también lo haré lamentando el inmovilismo de su deathmatch: sus carencias de ayer siguen sin maquillarse. Las animaciones de Sam y sus clones dejan mucho que desear, algo que sorprende en un juego de un nivel visual espléndido.

De poco sirven ocho buenos escenarios, armas poderosas y una legión de jugadores deseosos de ser el mejor de todos los Sam, si tus enemigos siguen moviéndose como Forrest Gump. Resulta cómico, pero hace que el juego sea mucho menos adictivo. Así, la que debía ser opción multijugador estrella se transforma en frenético exterminio de unos miles de robots, kamikazes o alienígenas con artritis. Demasiado desigual, aunque siga siendo atractivo.

Esta cruzada para restablecer la paz en la Tierra también puede hacerse en solitario, armándose de paciencia y munición para recorrer los doce niveles distribuidos en tres grandes capítulos. La partida para un jugador es más larga que en el original, pero, sobre todo, más variada. La vista agradece los cambios notables que cada escenario comporta. Primero Sudamérica (Chiapas), luego Persépolis, para acabar en un desconcertante Medievo.

La visión de cada uno de estos universos es un reclamo que te insta a seguir hacia adelante, a no desfallecer ante el interminable ataque de cientos de criaturas que piden turno para acabar contigo.

Hay algo que debes tener claro: si el primer título te pareció agobiante, si lo tuyo son la calma y el sigilo, deja ahora mismo de leer porque aquí no encontrarás lo que buscas. En *The Second Encounter* uno cae fácilmente en la desesperación cuando, en mitad de un escenario, no dejan de aparecer todo tipo de enemigos desde cualquier sitio. Uno vuela, otro corre, anda o grita. Vas a por la salud, a por el escudo, cargas el arma más poderosa, pero nada te basta. Mueres y vuelta a empezar. Sigues sin poder salir de ese maldito nivel, porque debes vaciarlo de escoria mutante para que



Unos cuantos cohetes y estos robots serán poco más que chatarra.



El rifle francotirador es la mejor arma para eliminar sin miedo a estas grandes moles.

esa puerta de piedra que no reacciona ante tus súplicas acceda a abrirse.

La falta de lógica de esta dinámica de juego es frustrante en muchas ocasiones. Aquí las puertas tienen vida propia. Nada de llaves o palancas, ellas son las que deciden si es buen momento para dejarte pasar. Por fortuna, la linealidad de los niveles impide que el caos se instale en ti. Además, el error de las puertas queda enterrado por los quilos de talento que ofrecen todos y cada uno de los escenarios por los que te mueves.

Suelos resbaladizos, gravedad variable, techos móviles, falsas paredes, trampas de todo tipo que refrendan la categoría que se les supone a sus diseñadores... Con algún toque de arcade de plataformas, esta secuela es algo más rica en tiempos muertos, pausas necesarias entre las aniquilaciones masivas que suelen producirse en habitaciones enormes o grandes explanadas de un exterior por el que sí pasa el tiempo. Es otro detalle a agradecer: a medida que avanzas. el deslumbrante sol del mediodía da paso al atardecer, para acabar enfrentándote al monstruo final de nivel en mitad de una noche estrellada. Suena tan bien como se ve.

Lástima que no hayan implementado un clima más variado o que la niebla siga sin cobrar protagonismo. Son inconvenientes difíciles de evitar cuando se dispone de tan poco tiempo para hacer evolucionar su motor gráfico. De todas formas, sorprende el rendimiento que le han sacado. Las pantallas de carga o las caídas en el número de imágenes por segundo son fantasmas del pasado. Hay más monstruos que se mueven en paisajes más grandes, y todo ello a la misma velocidad y con mayor resolución.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 650; 256 MB de RAM

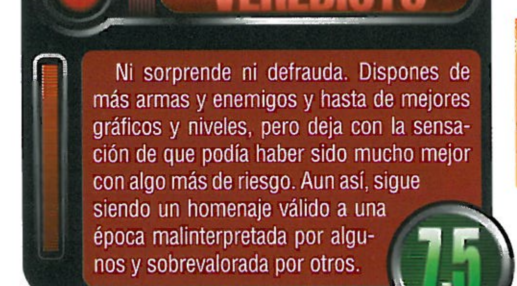
aDeSe 18

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador

Un mismo PC: 2 · LAN: 32 · Internet: 32

Idioma — Textos de pantalla: español · Voces: español





SECUELAS ANTOLÓGICAS

Aunque hemos visto segundas partes que no son más que simples expansiones y secuelas que ensucian el buen nombre de su saga, en contados momentos el tópico de que segundas partes nunca fueron buenas pierde su razón de ser. Éstas son las mejores excepciones a la regla entre los juegos de acción.

SYSTEM SHOCK 2




La fama de *Half Life,* con el que mantiene algún punto de contacto, lo hizo pasar desapercibido. De hecho, en nuestro país sólo se pudo comprar de importación. Tan difícil como terrorífico, es la mejor obra de Looking Glass.

QUAKE II



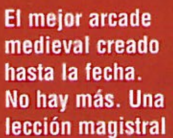
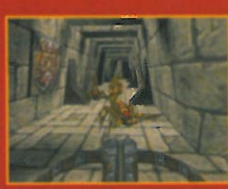
El primer título que justificó la compra de una tarjeta aceleradora y el juego que consolidó el modo multijugador. En definitiva, es el paso hacia adelante más logrado de una compañía que es historia mayúscula del videojuego.

DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT



Ningún otro ha trasladado el espíritu de Star Wars a nuestro ordenador como él. Aunque sus gráficos hayan envejecido rápido, la historia y el diseño del juego siguen sin haber sido superados. Veremos si es superado por la tercera parte.

HEXEN 2

El mejor arcade medieval creado hasta la fecha. No hay más. Una lección magistral de gráficos y creación de escenarios. Si los enemigos y la trama hubiesen estado a la altura, estaríamos hablando de uno de los mejores juegos de la historia.



Mira bien donde pisas o puedes llevarte alguna sorpresa.



Aún le falta un poco de fuego al toro para que deje de molestarnos.



Los robots son lentos y algo estúpidos: son el enemigo ideal.



En los exteriores el riesgo de sufrir un ataque masivo se multiplica.

¿Se puede pedir algo más? Quizás no a nivel visual, pero sí a nivel sonoro, ya que se echa en falta una banda sonora algo más trabajada y mayor variedad en los efectos de sonido. Pero no deja de ser un detalle menor.

El humor perdido

Tras el divertido vídeo inicial, en el que una nave tripulada por una docena de personajes que no desentonarían en *Mars Attacks* hace que tu platillo se estrelle contra una montaña de Chiapas, uno creía que se encontraba al inicio del juego más divertido desde que *MDK 2* hiciera su aparición. Por desgracia, la creencia se transforma en decepción relativa a medida que avanzas.

Si exceptuamos a los hijos deformes de Leatherface, esos que tienen una calabaza por cabeza y una sierra mecánica por arma, el resto de nuevas incorporaciones al elenco de seres que te quieren mal dista de ser un logro. Robots y demonios que son más de lo mismo, sin ese algo que los haga especiales, pasan desapercibidos, engordando la lista de malos aburridos.

El modo para un jugador es más largo que en el original, pero, sobre todo, más variado

Estas sensaciones se repiten si nos centramos en el diseño del armamento. Hay mucho y ciertamente variado. A todo el arsenal de la primera entrega debes añadir una motosierra, un rifle francotirador tan lento como potente y, sobre todo, el lanzallamas de rigor, tan presente en los últimos títulos de acción, y que aquí resulta especialmente divertido. Huir del ataque de unos cuantos kamikazes medio calcinados es toda una experiencia. Pero, ¿acaso les resulta tan difícil a los diseñadores crear armas tan originales y cómicas como las que tenía el bueno de Duke Nukem en su penúltima aventura?

Seguramente, si la referencia hubiese sido más la obra maestra de 3D Realms que los clásicos no poligonales de id, nos encontraríamos con un juego mejor. Ese punto de riesgo es el que priva a este juego de convertirse en la joya que tantos ven. No hay mucha intencionalidad en los decorados. Tal vez con la inserción de detalles anacrónicos o la posibilidad de interactuar con parte de los niveles, se rompería la dinámica de mata, corre, guarda la partida y sigue matando, tan válida como mejorable.

En este viaje a contracorriente uno no ha podido más que añorar esos momentos que hubiesen hecho de Sam el Serio algo más que un aburrido clon del peor Stallone, instantes que lo convirtiesen en ese héroe desenfadado que nos quieren vender y que casi nunca vemos. Podría haber sido el protagonista de la aventura definitiva. Pese a todo, es divertido y tecnológicamente sorprendente, méritos que lo convierten en la mejor alternativa para los amantes de la acción en este mes de marzo.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Maxis/Firaxis • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 42,95 €

Sid Meier´s SIM Golf

Por J. Font



¿Constructor de campos de golf? Suena a oficio honrado y con inmensas posibilidades de promoción personal. Tu madre estaría orgullosa, pero ten en cuenta que **necesitarás mucha paciencia e imaginación**. Dos de las mentes preclaras de la producción de software mundial, **Sid Meier y Will Wright, han aunado esfuerzos para crear este original juego con el golf como pretexto.**



Will Wright ha aportado la fórmula que tan bien funciona en *Los Sims*, la serie de simulación social más popular de la historia, y Sid Meier ha puesto la estrategia constructora. Así, este *Sim Golf* es a la vez un simulador de vidas privadas y un juego de construcción y diseño. Los campos que creas son, más que un fin en sí mismo, el escenario en que una serie de diminutos personajes juegan, consumen, critican las instalaciones y, tal vez, se decidan a conocerse un poco mejor y hasta enamorarse unos de otros. Ya lo dice la Biblia: lo que el golf ha unido que no lo separe el hombre. O algo así.

Más Will que Sid

El juego utiliza un estilo similar al de juegos de construcción como *Theme Park, Rollcoaster Tycoon* o *Sim City*, aunque con un sistema de gestión mucho más simple. No hay microgestión de las instalaciones, basta con diseñar los campos y esperar que un alud de visitantes dediquen su tiempo de ocio y su dinero a recorrerlos palo en ristre.

No es fácil diseñar hoyos originales y que satisfagan a la vez a novatos y expertos, así que se trata de que sean lo más ricos y variados que puedas. Para crearlos basta con ubicar el punto de partida (*tee*) y el *green* en el escenario. Entre ellos debes colocar hierba de distintas alturas y diferentes accesorios, como bunkers, árboles, plantas, zonas de descanso e incluso estatuas. También dispones de herramientas para remodelar la orografía. Todo tiene su precio, aunque si te equivocas, puedes rectificar y recuperar la inversión. En el modo Sandbox incluso puedes olvidarte de todo lo demás y centrarte exclusivamente en el diseño de hoyos.

En el espacio del que dispones al principio puedes crear recorridos de hasta 18 hoyos, aunque es fácil que te queden pequeños y se crucen en más de un punto, cosa que odian los golfistas. Para solucionarlo, puedes adquirir terrenos adyacentes cuando te los ofrezcan los comisarios. Estos útiles personajillos te visitan de vez en cuando y te brindan la oportunidad de comprar hectáreas adicionales cuando quedan prendados de algún hoyo tuyo, algo que sucede sobre todo al principio.

Debes tener contenta a la clientela. La dificultad del recorrido es la que hoyo a hoyo va haciendo la criba de clientes. Con hoyos fáciles consigues masificar el campo, pero ahuyentas a los jugadores de nivel a los que no les gusta hacer colas y que pagan más. Por el contrario, los comentarios de descontento de los juga-



En fases avanzadas debes introducir sutiles modificaciones en el diseño.



La falta de espacio es el principal obstáculo para crear un entorno variado y agradable.

dores poco experimentados aumentan si tus hoyos son difíciles.

Hay edificios, como hoteles y casinos, que aumentan el prestigio del club. Además, puedes crear casas de veraneo a las que acudan estrellas del deporte, rockeros o modelos. Todo colabora a crear un club más selecto.

Está claro que mantener esta infraestructura en funcionamiento precisa de empleados, pero son pocos y tu control sobre ellos se limita a indicarles su área de trabajo. Ni siquiera puedes fijar sus salarios. Tampoco puedes alterar los precios de los artículos de consumo que vendes, con lo que tu capacidad de microgestión directa queda muy limitada. Aquí es donde se echa de menos un poco más de "factor Meier".



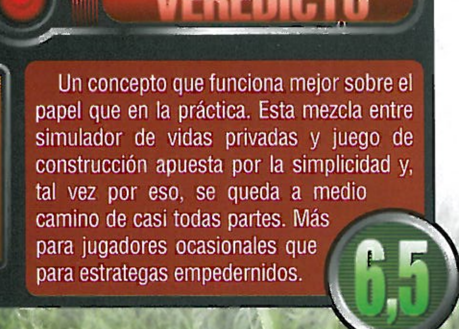
FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM
aDeSe +13

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: inglés. Voces: inglés.



VEREDICTO

Un concepto que funciona mejor sobre el papel que en la práctica. Esta mezcla entre simulador de vidas privadas y juego de construcción apuesta por la simplicidad y, tal vez por eso, se queda a medio camino de casi todas partes. Más para jugadores ocasionales que para estrategas empedernidos.

6,5

Amor entre hoyos

Desde la recepción del club puedes seleccionar las parejas de juego e incluso seguir sus evoluciones tanto en el campo de golf como en su grado de atracción. Ésta es la sección *Sims* del juego, y el caso es que constituye gran parte de su atractivo. Por desgracia, los diálogos entre los personajes (breves y más bien estereotipados) no han sido traducidos al español. Los iconos de estado de ánimo, muy intuitivos, permiten corregir algo esta importante deficiencia.

El personaje sobre el que tienes control directo, tu otro yo, es el diseñador del campo. También juega al golf, así que es conveniente hacerle practicar para aceptar los retos de otros jugadores e incluso hacerle participar en torneos. Son fórmulas para conseguir dinero extra para tu campo.

Desde el punto de vista técnico, el juego tiene notables carencias

Con la práctica, sus habilidades como golfista mejoran y puede adquirir cualidades especiales si, por ejemplo, conecta un buen *drive* o emboca la bola desde muy lejos. Sus éxitos deportivos se traducen en una mayor admiración por parte de sus compañeros de club y, sobre todo, en puntos que puedes distribuir entre las diez habilidades del personaje.

TRIUNFA LA ESENCIA

Por A. Jiménez

Una notable combinación de *Sim City*, *Rollercoaster Tycoon*, *Los Sims* y el golf. Una idea compleja, brillantemente resuelta y muy adictiva que te introduce paso a paso en otro de esos juegos sin final en los que resulta inevitable implicarse. No requiere ser un estratega ni poseer conocimientos deportivos. Su sencilla puesta en escena lo hace apto para todos los públicos: todo un triunfo de la esencia sobre la técnica. Eso sí, *SimGolf* es mejorable y le debe más a Will Wright que a Sid Meier, pero el genio de ambos corre por sus venas.

El sistema de control es terriblemente simple. Sólo puedes escoger entre cinco golpes distintos y ubicar sobre el escenario dónde quieres que vaya la bola. De todas formas, el acierto del tiro está plenamente ligado a las habilidades del jugador.

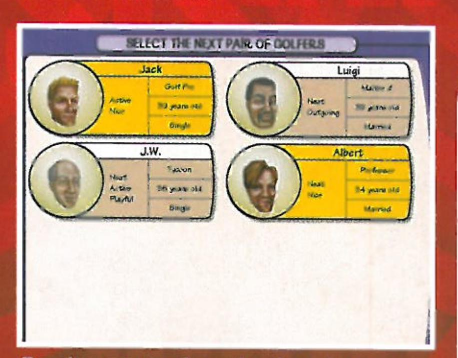
Pausa y acción

Desde el punto de vista técnico, el juego tiene notables carencias. Dispone de una única resolución (800 x 600), la cámara gira en ángulos de 90º y los niveles de zoom son poco útiles, ya que la imagen se pixela mucho cuando te acercas. Además, ninguno de los niveles de zoom te permite actuar sobre el escenario y las ondulaciones del terreno no son muy apreciables.

Otro grave problema es que no es conveniente alternar partidos en los que tu personaje participa con tareas de construcción, porque si lo haces se producen molestas interferencias. Es el caso de aprovechar los momentos en que tu adversario golpea la bola o tu jugador la intenta embocar. Fácilmente caes en la tentación de llevar a cabo alguna modificación


Los caminos y los carritos eléctricos ayudan a que la circulación sea más fluida.


Sólo vale ganar: el dinero en juego te hace mucha falta.



Puedes emparejar a los jugadores e incluso intentar que surja un romance entre ellos.



No puedes interactuar con el escenario cuando acercas o alejas la cámara.

LOS INGREDIENTES DEL CÓCTEL

Tu objetivo es convertir un campo de golf en un agradable núcleo de vida social y un lucrativo negocio. Aquí tienes algunas claves para lograrlo.

GLAMOUR



Conseguir que un puñado de celebridades pase sus vacaciones en tu campo de golf te dará una estupenda reputación. No dudes en destinar parte de las parcelas a crearles una urbanización en un entorno bello y con clase.

LIDERAZGO

Tienes un número limitado de trabajadores y su área de trabajo es reducida, así que distribúyelos de manera uniforme y construye monumentos en las zonas que no queden bajo el control de nadie, ya que mantienen su área de influencia en orden.

PRUDENCIA



Si el diseño original no funciona, puede parecerte una buena idea recurrir a las excavadoras para limpiar el terreno y poder construir de nuevo. Pero no te equivoques, porque los nuevos terrenos precisarán mayor mantenimiento.

PRÁCTICA



Aprovecha cualquier oportunidad para que tu personaje juegue a golf. Pero antes de participar en torneos, tómate tiempo y haz unos cuantos hoyos de entrenamiento, no sea que falle cuando haya dinero en juego.

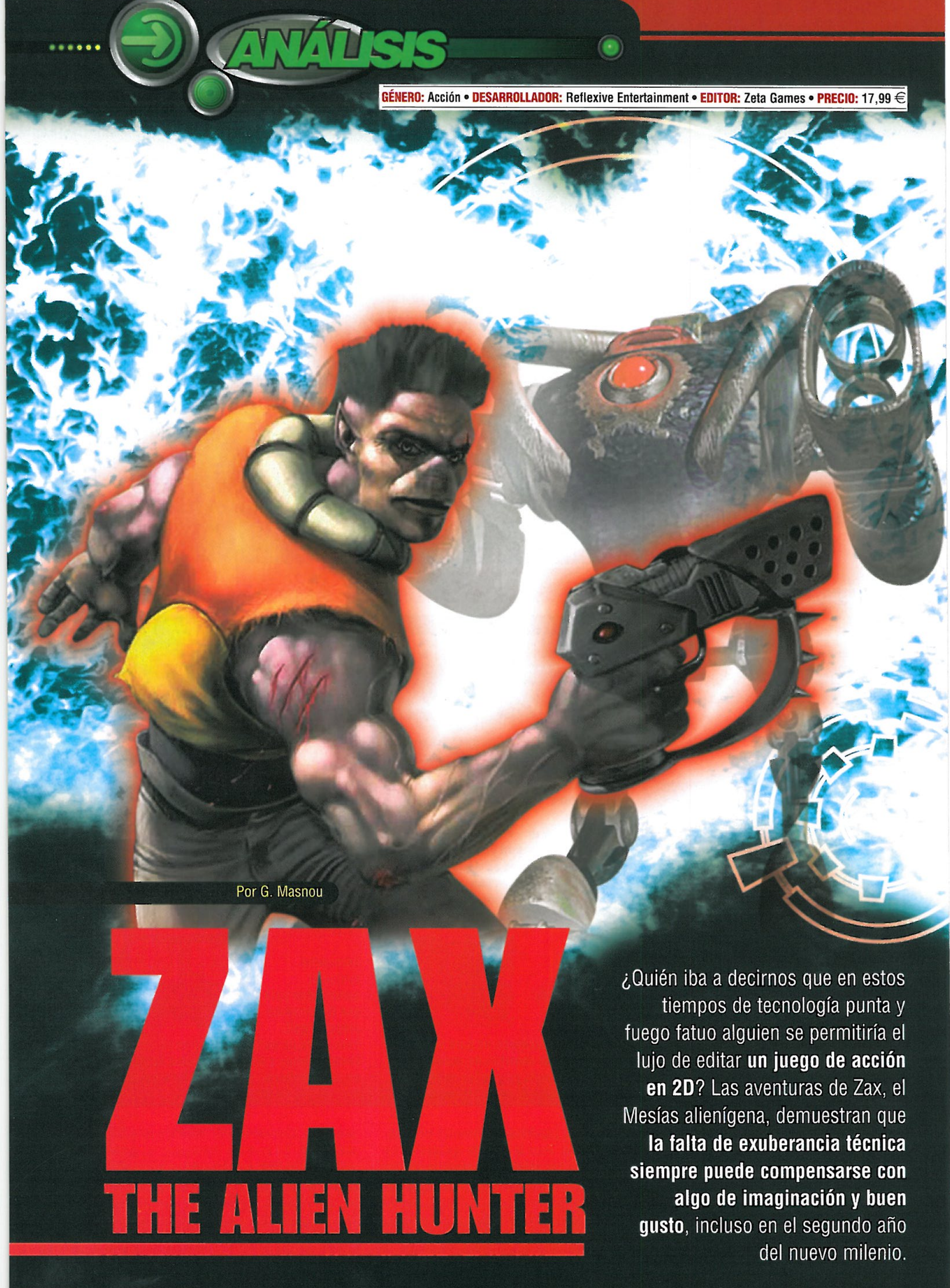
en el escenario y eso es algo delicado. En más de una ocasión, fallas la bola si coincide que la interfaz te devuelve el control del jugador cuando intentas colocar un objeto en el escenario. La bola irá hacia allí y probablemente quede algo lejos del hoyo. ¿Absurdo? Sí, y muy molesto. La única forma de evitarlo es poner el juego en pausa cuando quieres construir.

Tampoco convence del todo que no se pueda acelerar el ritmo de partida. Cuando te quedas en números rojos, debes armarte de paciencia y esperar a que entre algo de dinero en tus arcas sin más opción que observar el comportamiento de tus clientes o dedicarte a mejorar las habilidades de tu golfista.

Aunque el juego no ofrece opciones multijugador, es posible descargar nuevos recorridos y golfistas de http://simgolf.ea.com.

Podía esperarse mucho de esta alianza entre Wright y Meier, y lo cierto es que ha producido un juego curioso que combina fórmulas de jugabilidad diferentes con bastante acierto. Pero la falta de agilidad de su desarrollo y las deficiencias técnicas son un lastre demasiado importante. Los jugadores ocasionales tal vez agradezcan que se hayan simplificado tanto los sistemas de gestión, construcción y juego en tiempo real, pero es dudoso que *Sim Golf* ofrezca alicientes para que sigas considerándolo divertido pasadas diez horas. En partidas avanzadas, tu papel se limita a modificar los hoyos ya existentes para que se adapten mejor a los gustos de los que visitan tu campo. Y es que el juego alterna varias ideas y picotea en varios frentes, pero sin llegar a profundizar de verdad en ninguno de ellos.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Reflexive Entertainment • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 17,99 €



Por G. Masnou

ZAX
THE ALIEN HUNTER

¿Quién iba a decirnos que en estos tiempos de tecnología punta y fuego fatuo alguien se permitiría el lujo de editar **un juego de acción en 2D**? Las aventuras de Zax, el Mesías alienígena, demuestran que **la falta de exuberancia técnica siempre puede compensarse con algo de imaginación y buen gusto**, incluso en el segundo año del nuevo milenio.


La llegada de Zax despierta una gran curiosidad entre los nativos del planeta.

Los últimos niveles del juego son de una dificultad considerable.

FAUNA ALIENÍGENA

Aunque el punto de partida es sencillo e incluso tópico, el guión de *Zax: The Alien Hunter* es rico en giros argumentales propios de un culebrón de sobremesa. Aquí tienes a los principales actores de esta función sideral.

ZAX

Siempre quiso tener una nave espacial con copiloto robotizado para explorar la galaxia y amasar un fortunón digno de Alberto Cortina. En sus ratos libres salva a especies oprimidas al más puro estilo Duke Nukem.

ZELON



La ultima actualización de Windows en versión alienígena es también la mano derecha de nuestro protagonista. Cuando Zax adquirió la nave, reprogramó la voz del ordenador de a bordo para que se pareciese a la de una antigua novia.

MINDAZA

Chamán y líder de los korbo. Es el primer ingenuo en creer que Zax es el "elegido" que los liberará de la tiranía de Om. Por desgracia, no tardará en ser víctima de los turbios manejos de un traidor.

OM



Un pájaro de cuenta. Al mando de su tropa de cibernautas de asalto ha reducido a los korbo a la esclavitud. Quiere apoderarse de las reservas minerales del planeta y sólo tú puedes impedírselo.

Hay juegos que dejan una huella que va mucho más allá de su impacto comercial. *Crusader: No Remorse* era un excelente título de acción con perspectiva isométrica, uno de los mejores que hizo el célebre Warren Spector antes de firmar clásicos del calibre de *Thief: The Dark Project* o *Deus Ex*. No se vendió bien (llegó tarde, justo en la época en que el género de acción empezaba a renunciar definitivamente a las dos dimensiones), pero las malas lenguas aseguran que sirvió de modelo a juegos de mucho más éxito, entre ellos, *Diablo*.

Zax: The Alien Hunter es, por ahora, el último de los juegos caídos en mis manos que me recuerdan a *Crusader: No Remorse*. Sólo que esta vez tiendo a pensar que, más que de una apropiación indebida, se trata de un modesto y sentido homenaje a una forma de jugar que ya tuvo su momento pero que, aun así, no debería quedar del todo sepultada en el olvido.

Cachorros de la programación

The Alien Hunter corre a cargo de una compañía de jóvenes programadores al parecer caracterizada por su gusto por el pasado. Las semejanzas con el juego de Spector resultan demasiado numerosas para que pueda hablarse de casualidad, ya que la estética general, la historia, la jugabilidad (sólida como los abductores de Mike



La colaboración de algunos korbos es vital para progresar en la aventura.



Poco a poco vas ampliando tu arsenal con extravagantes armas.



Es un juego de acción directa, pero no faltan fases en que debes recurrir al uso de la materia gris.

Tyson) e incluso el punto de partida de uno y otro título son casi idénticos.

En el título de Reflexive acompañas a Zax, explorador del futuro, en uno de sus viajes intergalácticos en busca de tesoros. Tras estrellarse en un extraño planeta habitado por los simpáticos korbo (raza alienígena que recuerda muy mucho a los mudokons de *Oddwolrd: Abe's Oddysee*), nuestro héroe se enfrenta a la tiranía de Om y su ejército de robots invasores. En resumidas cuentas, marchando otra de héroes por accidente, buenos chapuceros y entrañables y malos sin estilo, vergüenza ni escrúpulos.

En apenas doce horas das buena cuenta de los robotizados enemigos de los korbo

Las virtudes de este juego van más allá de su tópico argumento: tienen más que ver con su capacidad para recuperar la inmediatez de los títulos al viejo estilo. Todo se desarrolla con una desarmante naturalidad que facilita la inmersión en el mundo de Zax. El control del personaje principal es muy sencillo: con el ratón se apunta, se dispara y se usan artilugios como las minas de proximidad o los robots guardaespaldas y los movimientos corren a cargo de las teclas de dirección.

En cuanto dominas este sistema de control reducido a la esencia, estás listo para participar en una de las más descerebradas y vistosas orgías de destrucción de cúmulos de chatarra desde *Z: Steel Soldiers*. Por supuesto que hay que encontrar objetos, accionar palancas y progresar en la historia, pero al final todo se reduce a lo mismo: comprobar cuál es el efecto de los nuevos artilugios de Zelon sobre los acorazados cuerpos de tus enemigos.

¿Zelon? Sí, has leído bien. Zax tiene una impagable aliada que responde a ese nombre. Sin ella, nada de lo que viene a continuación sería posible. Zelon es los ojos y la conciencia práctica de Zax, un eficiente programa de inteligencia artificial con voz de mujer que se encarga de controlar la nave, asignar objetivos e informar sobre ellos y, sobre todo, construir armas,



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN 16 Internet 16

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español

VEREDICTO

Un curioso retorno a la era de la jugabilidad directa, sin concesiones. Más cerca de *Crusader: No Remorse* que de *Diablo*, la creación de Reflexive tiene un aspecto un tanto primitivo, pero brinda acción desbocada y humor marciano a espuertas. Un juego con más virtudes de las que parece a simple vista.

6



Los escenarios son algo pobres y carecen de detalles que les den personalidad.

escudos, munición y cachivaches diversos, siempre adaptados a las diferentes circunstancias del juego.

Mamá Zelon es la que cuida del pobre Zax cada vez que se mete en problemas que exceden su capacidad. En esos momentos, tu héroe sideral puede volver a la nave, ya sea a pie o utilizando algunos de los cómodos y prácticos portales de teletransporte que hay desperdigados por todo el planeta, para que su protectora cibernética cure sus heridas y mejore sus armas y escudo por un módico precio. Estas mejoras se pagan con minerales y cristales que debes recolectar. Cuando Zax recupera las fuerzas, ya sólo resta volver al portal de teletransporte, que devuelve de nuevo a Zax al centro de la batalla.

Zax, el breve

La ayuda de Zelon hace que ninguna de las 22 misiones de que consta la partida individual sea demasiado difícil. Si te enganchas al juego y te lo tomas con espíritu deportivo, basta con dedicarle un par de días para dar buena cuenta de robotizados enemigos de los korbo y llegar hasta la nave espacial de Om. Digamos que son alrededor de doce horas, más bien poco en la época de juegos enciclopédicos que nos ha tocado vivir. Conscientes de ello, los programadores han añadido modos multijugador de tres tipos diferentes.

Junto a los habituales deathmatch y modo de captura de bandera, encontramos una interesante opción llamada "Rey del pillaje" en la que se trata de acumular el mayor número de cristales y minerales en un tiempo determinado. El inconveniente es que las partidas múltiples se disputan en GameSpy, por lo que debes pasar por el pequeño suplicio de registrarte para encontrar con quien jugar.

Tal vez lo que más te llame la atención de este peculiar juego es su aspecto gráfico, que nos lleva de vuelta a los primeros 90, los de las dos dimensiones peladas, sin efectos ni alardes.

Este aire deliberadamente retro puede resultar incluso atractivo, pero la falta de variedad en la representación de objetos y escenarios acaba resultando molesta. Tanta pobreza gráfica hace que el juego de Reflexive no sólo no pueda competir con títulos adaptados al estándar actual, sino que también salga perdiendo si lo comparamos con los aparecidos a mediados de la pasada década, *Crusader: No Remorse* incluido.

Aun aceptando que los desarrolladores se han esforzado en crear un juego al viejo estilo, con inequívoco aroma *freeware*, un poco más de esmero en el apartado gráfico hubiese sido de agradecer.

Sin embargo, éste es casi el único reproche de peso que puede hacérsele a este juego, un producto impecable dentro de su limitado universo 2D, adictivo, asequible y que se mueve perfectamente incluso en ordenadores con más de cinco años de antigüedad.

Si en el año 1995 te perdiste esa joya llamada *Crusader: No Remorse*, el destino ha puesto ante ti una nueva oportunidad que tal vez no deberías desaprovechar. Hazte con *Alien Hunter* y descubre si eres capaz de disfrutar hoy por hoy con el tipo de juegos que tan feliz te hicieron hace seis o siete años.



Los puntos azules que flotan proporcionan munición adicional para tus armas.



No te dejes avasallar por tanto robot. En el fondo, no tienen corazón.



El duelo final entre Zax y Om depara una sorpresa muy poco agradable. Sobre todo para el primero.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Secret Level • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 42,95 €

Camarada, estamos hartos de los múltiples desmanes de la Federación de Comercio. El ataque al planeta Naboo ha sido la gota que colma el vaso, así que **ya puedes ir saltando a la cabina de un Starfighter, un Guardian Mantis o un Havoc** y empezar a acumular chatarra imperial. Ah, y **no dudes en destruir** cualquier nave nodriza que te recuerde a la **Estrella de la Muerte**.

Por S. Sánchez

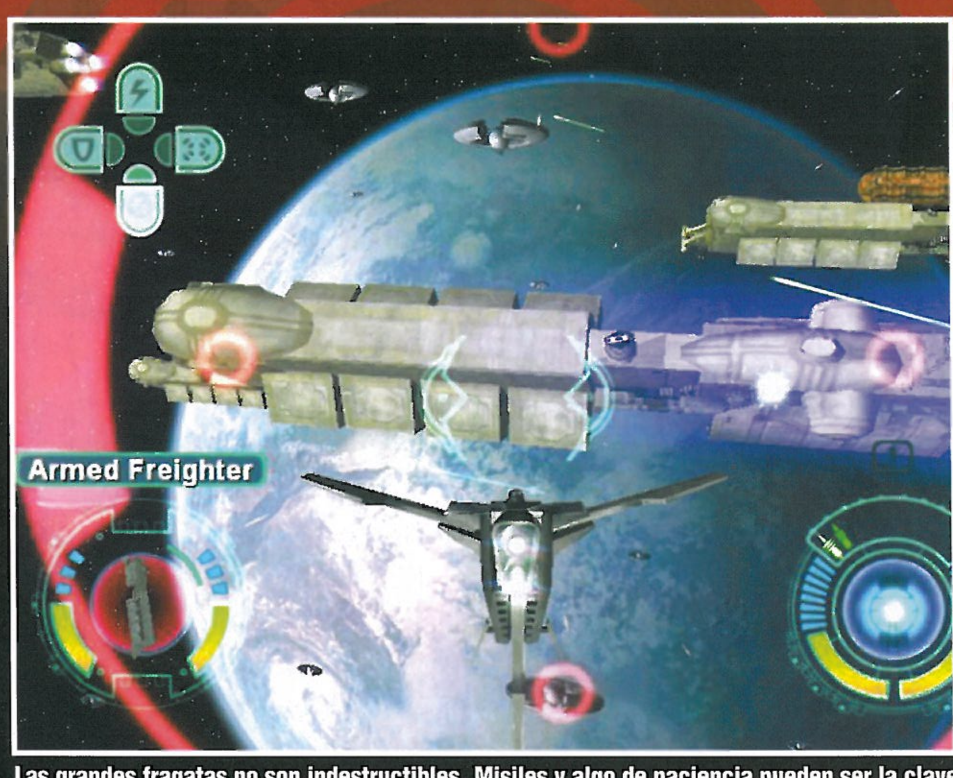
STAR WARS STARFIGHTER

Sí, se trata de un arcade galáctico en la línea de la célebre saga Rogue Squadron. Acción rápida, una interfaz de sencilla apariencia, gráficos vistosos, escasas pretensiones de realismo... El clásico juego al que apetece dedicar unos minutos desde la primera vez que lo ves en funcionamiento. Pero el caso es que no resulta tan sencillo. Es más, miembros destacados de esta redacción lo consideran poco jugable. Y no por el grado de realismo del que ha intentado dotarlo Secret Level (superior, aunque no mucho, al del resto de juegos por el estilo), sino más bien porque su control se hace confuso y poco intuitivo al principio.

Esto se debe a que Starfighter, como su primo hermano Battle for Naboo, es un juego "multiplataforma", es decir, diseñado con la mente puesta en las consolas de nueva generación y, por tanto, no del todo adecuado al sistema de control y maniobrabilidad habituales en los juegos de PC.

El juego de Secret Level permite realizar maniobras que no eran posibles en Battle for Naboo, un título bastante restrictivo en cuanto a manejo de la nave. Aquí es posible trazar *loopings* y otras acrobacias de alto riesgo, ya que el único límite es la existencia de un tope de altura en las misiones en que se trata de atacar la superficie de planetas.

El superior grado de control y autonomía de vuelo complican bastante las cosas, ya que en ocasiones es muy difícil mantener la nave paralela al suelo. Para facilitarlo, se ha incorporado un botón que permite equilibrar la nave de forma automática y otro para cambiar de perspectiva en pleno vuelo. Cuando aprendes a dominarlos, el



Las grandes fragatas no son indestructibles. Misiles y algo de paciencia pueden ser la clave.



A LOS MANDOS DE UN ALA-X

Son varios los juegos con licencia *Star Wars* que ofrecen la posibilidad de ponerse a los mandos de cazas del Imperio o de la Alianza rebelde. Casi todos buscan un cierto equilibrio entre simulación o arcade con mayor o menor inclinación hacia uno de los dos extremos del péndulo.

X-WING VS TIE FIGHTER

En 1997 apareció la síntesis perfecta entre la simulación de Totally Games y las naves del conflicto interestelar por antonomasia. El juego permitía tomar parte en épicos combates siderales y partidas multijugador como nunca antes se habían visto.



X-WING ALLIANCE

También en 1999 apareció este simulador de muchos quilates. Empezabas con pequeñas naves de la Alianza Rebelde y acababas tras el panel de mandos de un carguero ligero modificado similar al Halcón Milenario.



ROGUE SQUADRON 3D

Dos años más tarde, Factor 5 se encargó de explotar el tirón de Luke Skywalker y su escuadrón Rogue con este arcade de controles sencillísimos y enorme éxito entre los seguidores de la trilogía galáctica.



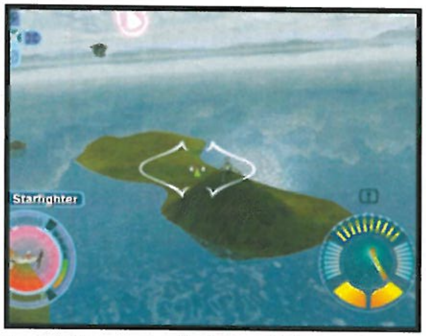
EPISODIO I: BATTLE FOR NABOO

Tal vez el peor de los juegos de este tipo. Factor 5 insistió en la fórmula utilizada en *Rogue Squadron*, pero esta vez el proyecto empezó siendo una exclusiva Nintendo 64 y su conversión a PC resultó calamitosa.



juego pasa a ser mucho más sencillo e intuitivo.

Otra fuente de posibles confusiones es el sistema de navegación de la nave, un apartado al que no suelo hacer referencia a no ser que, como en este caso, tenga alguna característica peculiar. No es demasiado complejo, pero los desarrolladores han querido hacerlo más visual que explicativo, con lo que es muy probable que con frecuencia vayas a parar a un lugar distinto del que querías ir. Al principio puede resultar incluso útil, ya que de esta forma accedes a pantallas de configuración o de juego que aún no conocías, pero a la larga empiezas a preguntarte si no estás ante un nuevo concepto en sistemas de navegación: uno que juega contigo más que permitirte jugar con él.



Las defensas antiaéreas deben ser siempre tu primer objetivo.

A la caza de un pad

En cuanto a controles, es técnicamente posible pilotar la nave con el teclado o joystick, pero si quieres disfrutar de un experiencia de vuelo completa y convincente ha llegado el momento de invertir en un pad de al menos ocho botones. Además del ya mencionado botón mágico para estabilizar la nave, vas a necesitar otros para alternar entre tipos de fuego primario y secundario, acelerar, frenar o dar unas pocas órdenes básicas a tus compañeros de vuelo. Aunque las tres naves que puedes pilotar durante el juego tienen un comportamiento ligeramente diferenciado, los controles son los mismos para todas ellas. Incluso el incomprensible indicador de los escudos es el mismo; sólo varía el del armamento.

No esperes un guión de campanillas, pero el pretexto argumental que sirve de nexo entre las 14 misiones es sólido y facilita la inmersión en el juego. Los vídeos de enlace son de calidad, y verlos resulta poco menos que imprescindible dada la escasa

FICHA TÉCNICA

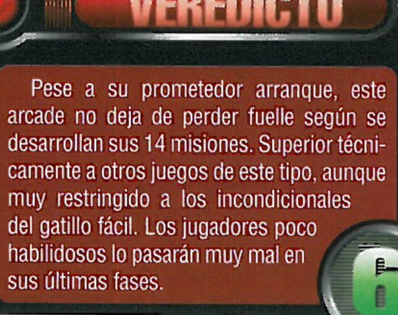
Procesador y memoria (aDeSe +13)

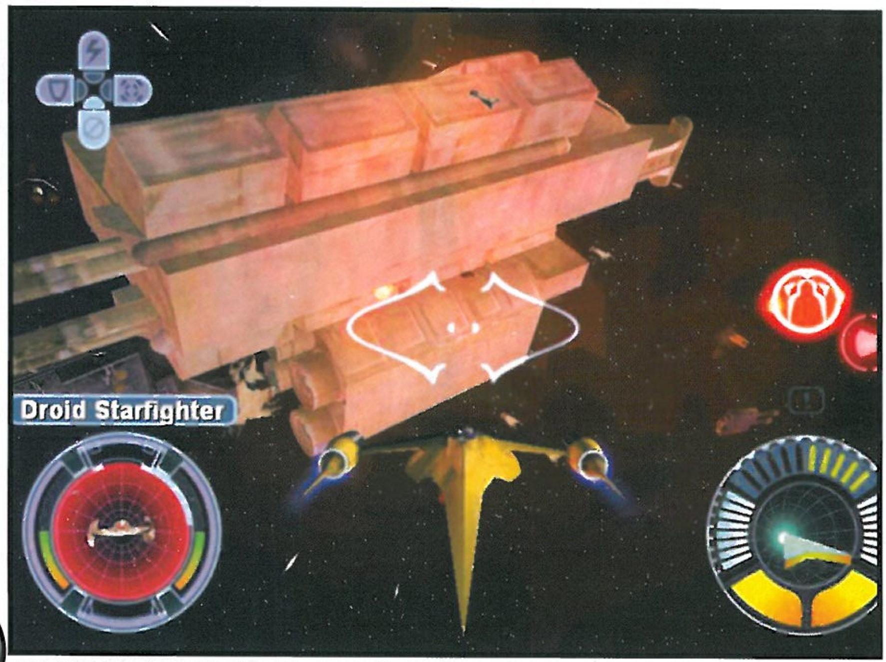
Mínimo: PII 350; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

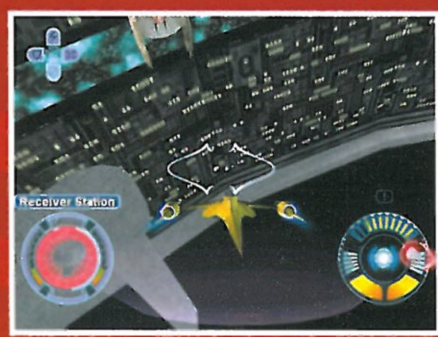
Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español.





El círculo rojo de la derecha te indica que acabas de realizar una gran hazaña.



Las grandes estructuras tienen escudos demasiado potentes para tu Starfighter.



El icono te recuerda cuál de las cuatro órdenes disponibles has dado a tus compañeros.



Estos droides equipados con láseres son mucho más molestos que las moscas.



Espectacular perspectiva, pero nosotros preferimos ver nuestra nave.

En ocasiones, la mejor manera de abrir una puerta es derribarla.

información sobre los objetivos de campaña que se te proporciona en cuanto empiezan las misiones. Eso sí, tanto textos como voces están en castellano pese a lo que te puedan hacer pensar las imágenes que ilustran este artículo. Nos ha sido imposible capturar imágenes de la versión final, por lo que hemos utilizado la inglesa.

Historia de un planeta

Las primeras misiones del juego son espectaculares, sobre todo por la gran variedad de escenarios y personajes que presentan. Por desgracia, el resto del juego no consigue estar a la altura de este electrizante inicio. Muy pronto te ves atrapado en una rutinaria dinámica que consiste en saltar de una nave a otra hasta completar las tres disponibles y luego vuelta a empezar, con escenarios cada vez más parecidos entre sí.

Al menos las situaciones de combate sí conservan una cierta variedad, ya que los objetivos son bastante diversos, desde misiones de escolta de naves o ataques a suelo a enfrentamientos entre flotillas de naves en el espacio exterior, protección de vehículos en el planeta e incluso un asalto a la base espacial muy parecido al ataque a la Estrella de la Muerte que presenciamos en *La guerra de las galaxias*.

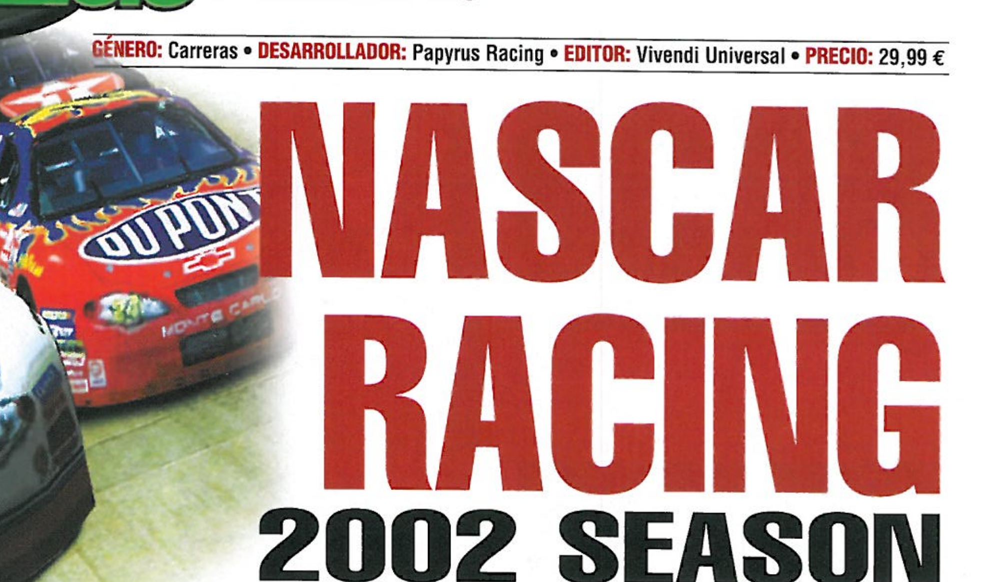
Se trata de un juego difícil, lleno de situaciones que provocan la taquicardia

Este ataque final es el digno colofón de un juego difícil como pocos, lleno de situaciones que provocan la taquicardia. Pese a que el grado de dificultad es regulable, a partir de la mitad del juego es tal la aglomeración de naves enemigas en pantalla que no te queda ni un instante de respiro. Los ataques masivos son una constante a lo largo de casi todo el juego, pero se acentúan en las misiones en que aterrizan naves de transporte de tropas. En ocasiones te sientes abrumado por el número de naves enemigas y ni siquiera sabes por dónde empezar. Las forma de superar estos tramos es encargar al resto de naves de tu flota que te cubran las espaldas mientras tú inicias una destrucción paciente y metódica de todos los objetivos que vayan pasando por tu visor.

Si la dificultad desmesurada no te desarma y eres capaz de tomártela como un reto personal, éste puede ser tu juego. Yo lo recomiendo como remedio elemental contra el estrés, aunque reconozco que alguna de las misiones me ha hecho perder los nervios hasta el punto de dejarla a medias y volver a intentarlo después.

Por desgracia, se ha suprimido el modo uno contra uno con pantalla partida que incluye la versión para PlayStation 2, un extra que hubiese hecho las delicias de competidores natos y aficionados a la destrucción masiva. En cambio, se mantienen las misiones de bonificación a las que puedes acceder si completas la campaña de forma brillante. Entre ellas, destaca la carrera por el cañón de la primera misión, en la que tus adversarios son los otros tres protagonistas de la campaña individual y donde Darth Maul hace las veces de invitado de excepción.

GÉNERO: Carreras • DESARROLLADOR: Papyrus Racing • EDITOR: Vivendi Universal • PRECIO: 29,99 €



NASCAR RACING 2002 SEASON

Por A. Guerra

El último artículo en llegar. **Su** esforzado **autor no nos devolvía las llamadas**: estaba encerrado a cal y canto, con la mirada perdida en el monitor **mientras su bólido circulaba a 300 por hora**. Una prueba elocuente de **lo que el nuevo *NASCAR Racing* puede hacer con tu vida.**





FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 450; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN 44 Internet 44

Idioma Textos de pantalla Voces

VEREDICTO

Sus pequeños defectos no desmerecen en absoluto esta maravillosa experiencia de conducción muy bien resuelta desde el punto de vista técnico. Sin duda hablamos del buque insignia de NASCAR en PC, con gráficos, sonidos y física a la altura de los mejores títulos de carreras del mercado.

8

Faltaba muy poco para el comienzo de la temporada de NASCAR cuando este juego cayó en mis manos. Tras 500 megas de instalación, configuración de hardware y elección de parámetros, ya estaba listo para comenzar el campeonato. Muchos días después me di cuenta de que aún no había escrito el análisis, hacía todas las comidas a deshora y me había perdido la retransmisión de Daytona. "Sólo una carrera más", me decía.

Hace años que estoy enganchado a los juegos de Papyrus. Si te pasa lo mismo o estás dispuesto a descubrir uno de los mejores juegos del género, sigue leyendo. Si no, pasa directamente a la columna de opinión del mes. Un rato con la demo será suficiente para que descubras hasta qué punto NASCAR puede acaparar tu tiempo libre. De paso, comprobarás qué tal te funciona, ya que los requisitos son muy altos si quieres disfrutar del mejor nivel gráfico.

Básicamente, se trata de ponerte al volante de deportivos modificados y dar cientos de vueltas a los 24 circuitos ovales recreados milimétricamente, con todos los vehículos, escuderías, marcas y pilotos con licencia oficial de la Copa Winston. Respecto a *NASCAR Racing 4*, destaca la inclusión de Kansas y Chicago entre las pistas reales y el Coca-Cola Superspeedway de trazado simétrico, que permite llevar al límite la mecánica.

En las curvas con peralte, los contrarios se te echarán encima.

Tutoriales para no iniciados

Los programadores han apostado muy fuerte por introducir a los neófitos en su juego. Puedes escoger entre modos arcade y simulación, limitar el número de vueltas y conducir con tantas ayudas que apenas tengas que preocuparte más que de acelerar. A destacar la línea de trazada ideal con códigos de color y las más de dos horas de clases no interac-

ESCUELA DE PILOTOS

Con un importante despliegue de extras y tutoriales, Papyrus ha puesto todo su empeño en captar nuevos usuarios para su serie de carreras NASCAR.



AYUDAS AL VOLANTE

Los 750 caballos del motor se desbocan enseguida, pero puedes usar cambio automático, antibloqueo de frenos, asistencia de dirección y límite de daños, además de reducir la IA de los contrarios.

CLASES DE CONDUCCIÓN

Dispones de un tutorial dividido en diez lecciones. Aquí se enseña de todo, desde cómo salir de boxes a la normativa del campeonato y útiles consejos de conducción. Muy pronto estarás listo para ir a por todas.





REVISIÓN DE CIRCUITOS

El varias veces campeón Darrell Waltrip será tu anfitrión en un largo *tour* que recorrerá todos los circuitos de la temporada. Conocerás sus peculiaridades y comprobarás que no hay dos pistas iguales.



Prohibido adelantar mientras no salga de pista el coche del director de carrera.

tivas que te permiten descubrir las claves para convertirte en un buen piloto.

La IA ha mejorado respecto a su antecesor, pero sigue sin ser perfecta. Independientemente de que te ataquen ferozmente y aprovechen el menor resquicio para adelantarte (de lo que te informa en tiempo real tu jefe de escudería por radio), a la larga se producen situaciones inverosímiles, como que apenas haya cambios en las referencias de tiempo de los contrarios tras decenas de vueltas.

NASCAR 2002 es el listón por el que los juegos del género serán juzgados

Eso sí, cometen errores por sí solos. Cuando entras en una curva en que el humo no te deja ver dónde están los vehículos accidentados, las pulsaciones del corazón aumentan proporcionalmente a las revoluciones del motor. ¡Ay de ti si te equivocas! Es una lástima que no se pueda grabar la carrera durante su desarrollo y que no se haya traducido al castellano. Pero no te lleves a engaños, aún con reparos, este juego es una experiencia de conducción sublime.

El mejor NASCAR

Sus gráficos son espléndidos (espera a ver los daños en pleno accidente), el comportamiento físico de los vehículos impecable y los efectos de audio no tienen parangón. Ya emplees vistas en primera o tercera persona, el sonido 3D se posiciona a tu alrededor con total veracidad, y basta escuchar el rugido del motor o el chirriar de los neumáticos para que se te pongan los pelos de punta.

Puedes practicar o competir en carreras simples o multijugador, pintar tu coche o desmenuzarlo en el garaje, y el menú de repeticiones incluye nuevas vistas y opciones de edición casi profesionales.

NASCAR Racing 2002 es, por méritos propios, el listón por el que otros videojuegos serán juzgados. Los que ya compraron la cuarta entrega (disponible por sólo 15 €) no encontrarán muchas novedades aquí, pero sí una completa actualización y mejora del producto. Y los que nunca le hayan dado una oportunidad a esta serie de juegos, ya tienen una razón de peso para hacerlo.



Necesitas permanecer atento a los indicadores, el retrovisor y los mensajes del equipo.



Típico momento NASCAR. Serán pocos los que no terminen esta vuelta en boxes.



La vista en primera persona es muy espectacular, pero poco práctica ahora.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Silicon Dreams • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 48,05 €





Si 750 millones de espectadores están pendientes de la Champions League cada año, nosotros no íbamos a ser menos. **Claro que preferimos jugarla a verla.** Y qué mejor momento para disfrutar la máxima competición europea que ahora, **con los cuartos de final a las puertas.**

UEFA CHAMPIONS LEAGUE
Season 2001/2002

Por A. Jiménez

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 4 — LAN: ✗ — Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: inglés

VEREDICTO

Aunque cada edición es algo mejor que la anterior, *UEFA* sigue siendo un pálido sucedáneo de *FIFA*. Los errores de programación, el precio, los comentarios en inglés y la falta de novedades de peso suponen serios inconvenientes a los que no todos los jugadores serán capaces de sobreponerse.

5,5

En la presente edición, el juego de Take 2 con licencia de la Liga de Campeones parece haberse tomado un poco más en serio sus pretensiones de arrebatar a *FIFA* el trono de los simuladores de fútbol. Para ello se emplea un nuevo motor gráfico, capturas de movimiento, sistema físico avanzado, varias cámaras, repeticiones, sonido ambiente y tres niveles de dificultad. Si a esto añadimos la fidedigna reproducción de los 32 equipos en liza, con los nombres de jugadores, camisetas, patrocinadores y 21 estadios reales, da la impresión de que, este año sí, estamos hablando de un aspirante cualificado. Además, la instalación requiere menos de tres megas y las cargas son rápidas.

Esta entrega introduce un nuevo motor gráfico, capturas de movimiento y varias cámaras

Fútbol control

Para sacarle todo su jugo, lo ideal es hacerse con un pad de ocho botones que te permita ejecutar pases, disparos, entradas, sprints, cabezazos y voleas, además de efectos a izquierda y derecha. Otra opción es controlarlo con el teclado, pero sólo es recomendable si tienes complejo de pulpo.

Las siempre divertidas partidas multijugador admiten hasta cuatro usuarios, pero sólo en un mismo PC, ya que no hay opciones en red local o Internet. Los encuentros están bien presentados, aunque es una pena que los comentarios no se hayan traducido al castellano. Tanto los estadios como el nivel de detalles de los jugadores están a un buen nivel, las animaciones que preceden y siguen al partido resultan creíbles y el movimiento del equipo es bastante acertado.

Las animaciones son fluidas y cualquier orden que transmitas al jugador se plasma de inmediato en pantalla o permanece en espera hasta que reciba el balón, de manera que puedas cancelarla si a última hora decides, por ejemplo, dar un pase en lugar de chutar. Por desgracia, el sistema no es todo lo intui-

ESPAÑA EN LA CHAMPIONS

De los cuatro equipos españoles que iniciaron la competición real, tres todavía siguen en liza. Repasemos su actuación.



REAL MADRID

A por la novena. Superaron la primera liguilla sin despeinarse y ahora van camino de repetir. Los merengues no encontrarán rivales de entidad hasta cuartos.

DEPORTIVO

El "Superdepor" arrasó en la primera ronda, pero ahora, encuadrado en el grupo más terrible (Juventus, Bayer Leverkusen y Arsenal), ha saboreado la hiel de la derrota.

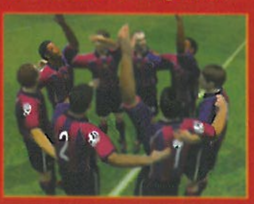


MALLORCA

Tres victorias no fueron suficientes para superar al Arsenal, que echó por tierra las ilusiones del equipo de Kresic. La contundente derrota contra el Shalke 04 presagiaba su calvario.

BARCELONA

Los azulgrana superaron con autoridad la primera fase. Ahora al famoso tridente le toca lidiar con Roma, Galatasaray y Liverpool en su camino hacia la gloria.



tivo que debiera, y en ocasiones se producen fallos visuales en el contacto entre el balón y los jugadores, lo que podría calificarse de desconcertante si no fuera porque lo peor está aún por llegar.

Los porteros son un auténtico desastre. Incluso en el mayor nivel de dificultad, los saques de puerta del cancerbero contrario suelen acabar en tus pies. No tienes más que recoger el balón y chutar, ya que es muy probable que haga la estatua y deje que acabe en las mallas o lo despeje a córner por muy lento y fácil de blocar que sea el disparo. Parece que, en este caso, las siglas IA se refieren a Incompetencia Artificial.

FIFA 3 - UEFA 1

Es una verdadera lástima, porque fallos como los reseñados, inexplicables ralentizaciones durante el partido, baja calidad de los vídeos y otros pequeños *bugs* deslucen lo que podría haber sido un muy buen juego. El desarrollo de los partidos, saques de banda, córners, penaltis y jugadas de estrategia funcionan correctamente. Cabe destacar una novedad: a la hora de sacar una falta cuentas con el oscilógrafo, una barra que permite controlar la potencia de la patada y su efecto, como en los más sofisticados juegos de golf.

Junto a la competición oficial propiamente dicha, dispones de las opciones de entrenar, disputar partidos rápidos, amistosos y competiciones configurables, con los sistemas y equipos que quieras. También se pueden crear y editar jugadores y equipos, así como fijar la velocidad del juego, duración y hora del partido o las condiciones climatológicas. Pese a todo, queda el regusto amargo de la comparación directa de todos y cada uno de estos aspectos con *FIFA 2002*, y el juego de EA Sports gana de calle.

Quizá lo más interesante sea poder revivir anteriores ediciones de la Copa de Europa, desde finales de los 50 hasta nuestros días. Nada nuevo, ya que esta opción estaba presente en la anterior edición de *UEFA*. Sin embargo, los fans de la *Champions League* o del fútbol en general y usuarios con poca práctica en esto del fútbol virtual podrían encontrar aquí un título interesante.



Puedes seleccionar la altura y zoom de la cámara, así como su posicionamiento.



Una imagen extraída del vídeo del juego. Sin comentarios.



El oscilógrafo te permite calcular la fuerza y efecto que vas a darle al balón.



Impresionante primer plano de la estirada de Barthez.

GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Victory Simulations • **EDITOR:** Digital Dreams • **PRECIO:** 17,95 €

XTREME AIR RACING

Una curiosa propuesta a medio camino entre la simulación de vuelo y la Fórmula 1. Se basa en las carreras del circuito de Reno, en las que **antiguos cazas de pistón de la Segunda Guerra Mundial** han sido **transformados en veloces corceles** de carreras.



Por E. Artigas "Tuck"

Aunque esperaba encontrar un arcade volátil, bastó instalarlo y arrancarlo para disipar esa falsa impresión: en lugar de fantasiosos modelos tipo *Crimson Skies*, la pantalla de carga estaba llena de modelos de aviones de la Segunda Guerra Mundial convertidos en prototipos de carreras. La cosa prometía. Animado por el hecho de encontrarme con aviones históricos, fui directo al vuelo libre para probar todos los modelos. Se incluyen varias versiones de P-51 Mustang, Hawker Fury, P-38 Lightning, F8F Bearcat o F4U Corsair. Y tampoco faltan versiones aisladas del Messerschmitt Bf-109, el Gee Bee o el J7W Shinden. Cabe aclarar que no son versiones de combate, sino modificaciones para volar exclusivamente en carreras. Puedes volar con todos ellos en cualquiera de las áreas disponibles: desierto de Reno, Europa alpina, fiordos árticos, Asia... Cada una de las áreas incluye tres circuitos hasta sumar un total de 15.

Ni un disparo

El desarrollo de las carreras es aparentemente sencillo: se trata de bordear los pilo-

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PIII 450; 128 MB de RAM

Recomendado: PIII 800; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador

Un mismo PC ✗ — LAN 8 — Internet 8

Idioma — Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés



VEREDICTO

Su planteamiento es original, aunque le sobran problemas de acabado. Los modelos reproducidos son convincentes, pero se han olvidado de detalles como las texturas de las cabinas. Aun así, resulta aceptable si no te aburre dar vueltas a un circuito y no te importan demasiado los gráficos.

6,5



Hay que tener mucho cuidado con las turbulencias de estela de otros aviones.



Se pueden escoger tres motorizaciones para cada avión.

nes que marcan los límites de los circuitos. A ello contribuyen una serie de ayudas visuales: láseres que se proyectan en vertical desde cada pilón, líneas en el suelo que limitan el circuito e incluso anillos que indican por dónde volar para obtener los mejores tiempos. Todo ello puede activarse y desactivarse. En el modo más difícil, debes distinguir los pilones desde el aire y a simple vista.

Parece demasiado fácil, ¿verdad? Bien, pues no lo es tanto. Hay circuitos que cuentan con curvas muy cerradas, por lo que al tomarlas a alta velocidad, corres el riesgo de perder el conocimiento o de entrar en barrena. ¡Contentos estaríamos si saliéramos de cada percance de este tipo con sólo una penalización de tiempo por saltarse un pilón!

Otra fuente de dificultades con la que te topas sobre la marcha son las turbulencias de estela de los otros aviones. Dado que se trata de ejemplares de motor a pistón con unas prestaciones muy superiores a las del diseño original, la turbulencia que generan es también mayor, así que es algo peligroso atravesar el torbellino que deja un avión. La primera vez que eso te sucede, es inevitable que te pille desprevenido. De pronto se te cruza un avión por delante y te das cuenta de que estás volando boca abajo, sin saber por qué. La razón es que te has acercado demasiado a uno de los aviones rivales. Por supuesto, cuanto más cerca estés del centro del torbellino, más difícil te resultará recuperar el pleno control del aparato.

Se trata de carreras de antiguos cazas de pistón ambientados en 15 circuitos distintos

Y la dificultad no acaba aquí. Si vas todo el rato a todo gas, pronto vas a pagar por ello: el motor se recalienta y empieza a perder potencia hasta que se quema y se detiene. Para evitarlo, puedes combinar los efectos del nitrógeno con antidetonantes especiales.

Sprint final

Conservar el motor es vital para acabar la carrera de una pieza, pero siempre se le puede pedir un *sprint* final: podemos aumentar la presión de admisión durante breves espacios de tiempo, lo que nos dotará de una considerable potencia adicional. Apenas podrás mirar a los lados cuando uses la máxima potencia, deberás estar concentrado en seguir el circuito a muy baja altura y no estrellarte.

Tal vez es el tipo de concentración exigida culpable de que no observes ciertos aspectos deficientes del juego hasta que ha pasado un buen rato. Por ejemplo, las texturas. Las del escenario ya son un poco espartanas, pero las de la cabina son inexistentes. Y es una lástima, porque cada cabina está bien representada en lo que respecta a los instrumentos (eso sí, los colimadores de tiro se han retirado), aunque sólo algunos indican parámetros de vuelo; otros están simplemente de adorno. Este tipo de detalles dan la sensación de que, una vez más, ha salido al mercado un simulador de vuelo inacabado, a medio cocinar. Y mejor no hablar de la decepción que produce ver que cada vez que te alejas del circuito para explorar el territorio que lo rodea aparece un mensaje que te informa de que tienes 30 segundos para regresar a él.

Una vez hayas acabado entero una carrera y conseguido aterrizar, puedes pasar a modos como el de carrera individual, temporada de carreras y el multijugador. Cada uno de ellos con una dificultad creciente. Al final, debes llegar al nivel de modificar tu avión para ganar las carreras, ya sea cambiándole el motor, modificando la hélice, etc.

En definitiva, que si estás dispuesto a centrarte en correr a todo trapo y no te vas a fijar mucho en los gráficos, aquí tienes un simulador decente que garantiza bastantes horas de diversión. Y a buen precio.



Tan raro como antiguo: el Gee Bee voló por primera vez en los años 30.



Las cabinas son históricamente impecables, pero... ¿y las texturas?

La IA del juego hace aguas: una curva cerrada, todos en barrena y no queda



GÉNERO: Infantil • DESARROLLADOR: ADM/Disney Interactive • EDITOR: Electronic Arts • PRECIO: 36,00 €

Para ser un asustador de primera no basta con presumir de licencia cinematográfica. También **hace falta un aspecto extravagante, algo de oficio y gusto por los plataformas**. En fin, el tipo de cualidades que este juego de monstruos derrocha.

Por G. Masnou

MONSTRUOS S.A.
Isla de los Sustos

Los combates se basan en sencillas combinaciones de teclas.

Monstruos que acechan debajo de la cama o en el interior del armario: la peor de las pasadillas infantiles. Partiendo de una premisa tan sencilla, Pixar ha sido capaz de realizar una película que combina recursos tecnológicos a manta, personajes cuajados de carisma y una historia muy imaginativa para marcar todo un hito en el cine de animación digital. La versión para compatibles no llega a tan altas cotas, aunque sí ofrece muy buenos argumentos para que los más pequeños le dediquen sus ratos perdidos.

Como suele ser habitual en las adaptaciones al mundo del PC de películas de dibujos animados, *Isla de los Sustos* es un sencillo, pulcro y bien resuelto juego de plataformas. La primera toma de contacto con el juego es absolutamente reveladora. El legado de *Super Mario 64* aún sigue fresco en la memoria de muchos mortales. Viendo la mecánica de *Monstruos S.A.*, es evidente que los chicos de ADM cayeron en las redes del fontanero italiano de origen japonés allá por 1996.

Asustando que es gerundio

El juego está dividido en múltiples zonas. Su estructura te permite acceder a algunas de ellas nada más empezar, pero, para acceder a otras, debes asustar a un número determinado de niños robots (los llamados Nervios). La misma mecánica que tanto éxito tuvo en *Mario 64* también funciona en el juego de Disney. Cualquier esfuerzo obtiene su recompensa, ya sea accediendo a una nueva área, a pequeños fragmentos del filme original, a mejoras para los protagonistas o a fases de bonificación, como la divertida carrera contra el malvado Randall Boggs.

No es que *Monstruos, S.A.* ofrezca una experiencia tan estremecedora como la de *Mario 64*. Sin embargo, sí que brinda un divertimento digno, técnicamente impecable y lleno de detalles. Vamos, que si ha sido capaz de entretener a todo un mocetón en edad de merecer como yo, seguro que se basta y se sobra para divertir a los locos bajitos de casa.



Puedes alternar entre dos personajes con habilidades diferentes: Sully y Mike.



El sistema de enfoque automático no suele ofrecer demasiados problemas.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 500; 64 MB de RAM

aDeSe TP

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN ✗ · Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: Español · Voces: Español

VEREDICTO

Otro buen juego infantil que sigue la senda marcada por *Kirikú*, *Harry Potter*, *El Pájaro Loco* o *Rayman M*. El título de AMD combina ideas de viejos plataformas como *Super Mario 64* con el irresistible carisma de los personajes de la película. Peques de la casa, ha llegado la hora de romper la hucha.

6

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Lionhead Studios • **EDITOR:** Electronic Arts• **PRECIO:** 19,95 €

BLACK & WHITE
Creature Isle

Tus aldeanos han navegado hasta Creature Isle, donde **muchas criaturas sin Dios han formado una hermandad a la que te gustaría pertenecer**. Para ello, debes superar 25 pruebas rituales, a cuál más estrambótica.

Por A. Guerra

Esta curiosa expansión de *Black & White* (que requiere el original para jugar) se concentra en añadir detalles que antes echábamos en falta en lugar de más niveles cortados por el mismo patrón. Al no haber otros dioses, no tienes que preocuparte de pelear por nuevas tierras y siervos. Se trata de que recorras la isla con la última criatura que tuvieras en *B&W* y afrontes minijuegos para ganarte la admisión al club del lugar.

Haces de todo. Desde dominar un rebaño de ovejas para que vuelvan al redil hasta perseguir al lobo invisible, pasando por partidas de bolos, rescatar a un oso o correr contra la tramposa tortuga. Así, puedes cambiar a nuevas criaturas (cocodrilo, rinoceronte...) o luchar contra ellas. Y hay una sorpresa en perspectiva, ya que al final del juego te espera Eve, una fémina en busca de pareja.

Educando a Tyke

Pronto ves nacer a Tyke, el angelical pollito que se convierte en la mascota de tu criatura. No tienes influencia directa sobre ella, así que eres como un abuelo en la distancia. Ver cómo tus acciones sobre la criatura revierten en el pequeño es sobrecogedor, incluso fascinante, y sólo por ello *Creature Isle* es digno de reconocimiento.

La introducción de una estructura segmentada elimina muchos elementos estratégicos, concentrando toda la atención en la criatura, que aprende a construir y lanzar nuevos hechizos. Su IA está limitada por tu intervención directa en las pruebas, lo que reduce su presencia a la de un mero peón, heredando Tyke el papel de *Tamagotchi*.

Se echa de menos la trascendencia y moralidad de *B&W*, perdidas en favor de una serie de eventos a repetir cuanto quieras. Todas requieren paciencia y algunas tareas son incluso irritantes, pero su variedad y sentido del humor compensan los malos ratos. Técnicamente es el mismo juego, lo terminas en menos de 20 horas y ni la opción multiusuario te da muchas razones para repetir. Pero supone una experiencia nueva, entretenida y gratificante.

Una prueba difícil: derrotar a la vaca campeona de bolos en su propia pista.



No es que el mundo esté del revés. Es sólo que la moda breakdance ha vuelto.





Cuando superes una prueba, podrás luchar contra esa criatura o cambiarte a su cuerpo.



ACCIÓN

Por J. Ripoll

Vendedores de humo

Día uno: Hola. Soy el diseñador jefe de un juego aún sin nombre ni fecha de salida. Pero créeme, es mi obra maestra, el título que esta industria mortecina tanto necesita. Anticipo que los personajes estarán formados a partir de un millón de polígonos, la historia se inspirará en varias películas de éxito y tendrá tantas opciones multijugador como puedas imaginar.

Seis meses después: Buenas de nuevo. El proyecto avanza sin dificultades. Es más, puedo asegurarte que tendrá los niveles más grandes y mejor construidos que hayas visto nunca. Nueva York entera en tu PC. Y sin pantallas de carga.

Un año después: Lamento el retraso. Pero hemos cambiado de distribuidora y el diseñador artístico nos ha abandonado para fundar su propia compañía. Pese a todo, las cosas van mejor de lo esperado. Nueva York, París y El Cairo serán los escenarios, reproducidos al detalle y habitados por centenares de personajes cuyo comportamiento será casi humano.

Diseñador, no nos hables del juego que deseabas crear, sino del que verán nuestros ojos

Tres años después: El silencio. El triste presente. Ese título que debía cambiar la industria, esa obra maestra en potencia se confirma como la enésima decepción. Demasiados quilos de expectativas la entierran. Por desfasada o irregular, porque únicamente el juego perfecto podía alcanzar las promesas que unos diseñadores con trajes de publicista se empeñaban en lanzar.

Dejémonos de mentiras, de fotos trucadas y palabras vacías, de sueños de grandeza que acaban en pesadillas interminables. Diseñador, no nos hables del juego que deseabas crear, sino del que verán nuestros ojos. Con más trabajo y discreción, tal vez algún día todos los desencantados podamos disfrutar de ese título en que se darán la mano la realidad y el deseo. ■

jripoll@ixoiberica.com

ESTRATEGIA



Por J. Font

Ya está aquí

Quién iba a decirme a mí que iba a ser uno de los primeros mortales en disfrutar una beta jugable de *Warcraft III*? Hay días en que adoro este trabajo, más que nada porque me convierte en un privilegiado dentro de la gran comunidad de aficionados a la estrategia. Yo que tanto disfruté con el segundo *Warcraft* y con su homólogo del espacio exterior, *StarCraft*, tengo una beta del juego más deseado, uno de los secretos mejor guardados de la historia del software.

¿Mis primeras impresiones? Pues eso, que va a ser todo un éxito, y no sólo por titularse como se titula y venir de donde viene, sino porque ofrece un tipo de juego ágil y de una adictividad extraordinaria, más en la línea de su primo *StarCraft* que en la de sus dos hermanos mayores. La beta es exclusivamente on line y te sumerge en partidas que se desarrollan a velocidades de vértigo. Tanto, que difícilmente puedes explotar las habilidades de los flamantes héroes que Blizzard ha introducido en el juego. Para ello, habrá que esperar a poder jugar una campaña enterita y rezar para que la IA te dé un respiro.

Warcraft III me encanta, aunque no me parezca tan revolucionario como se dijo que iba a ser

Tal vez el recuerdo de los anteriores *Warcraft* y las ganas que tenía de hacerme con éste han pesado más de la cuenta, pero el caso es que el juego me encanta, aunque no me parezca tan revolucionario como se dijo que iba a ser. Me parece estupendo que se haya combinado la ambientación y el espíritu de la serie con el dinamismo sin límites de *StarCraft*. Seguro que este juego atrae al coto de la estrategia a una nueva hornada de jugadores. A mí, de momento, me ha alejado de la cama. Espera un momento, cariño, que acaban de atacarme y me temo que esta partida se va a acabar rápido. ■

jfont@ixoiberica.com

AVENTURAS

Por G. Masnou

La Edad de Piedra

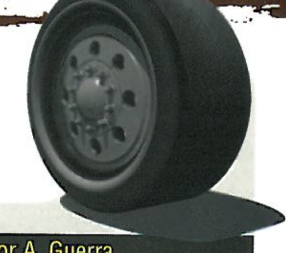
Si por evolución entendemos la acción de pasar gradualmente de una forma a otra superior, no hay duda que las aventuras no evolucionan mucho que digamos. Desde hace unos diez años, este tipo de entretenimiento pasa por épocas mejores y peores, pero siempre sin despegar de los cánones establecidos. Las razones son muy diversas. La primera y más evidente es de tipo económico: hay pocas productoras dispuestas a invertir su capital en aventuras arriesgadas y de alto presupuesto que tal vez no se venderán lo suficiente. Otra posible razón es que, a diferencia de lo que pasa con otros géneros, hace años que nadie edita un juego de referencia que pueda servir de pistoletazo de salida para un espectacular despliegue de creatividad. Las aventuras para PC echan de menos algo equivalente a *Half-Life*.

Hace años que no se edita un juego de aventuras que pueda considerarse de referencia

Curiosamente, mientras los juegos de acción, estrategia y rol se han apoyado en la herencia de las viejas aventuras para añadir nuevos elementos a sus sistemas de juego, son muy pocas las aventuras modernas que incorporan con éxito ideas de otros géneros. Antes de que llegue el juego franquicia, la piedra filosofal que marque la dirección que lleva al futuro, harán falta muchos juegos de riesgo que lo intenten aunque se estrellen. Tentativas plausibles como *Normality*, *Gabriel Knight III*, *The Nomad Soul*, *Project Eden* o *Outcast*, se han quedado en eso, experimentos voluntariosos que no han acabado de marcar un antes y un después. *The Watchmaker*, *Outcast 2*, *Omikron 2: Exodus*, *Midnight Nowhere* o *Fahrenheit* son las balas que la esperanza guarda en su recámara. Esperemos que ese espíritu independiente, ese amor por las cosas bien hechas, por la sinceridad y la coherencia logren llevar al género de aventuras desde la Edad de Piedra actual hasta el siglo XXI. Soñar es gratis, ¿no? ■

gmasnou@ixoiberica.com

CARRERAS



Por A. Guerra

Nascar... ¿qué?

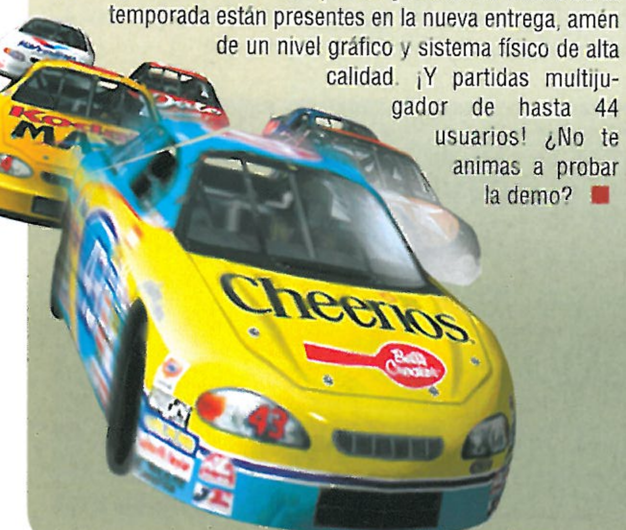
Cuando leas estas líneas posiblemente estará a la venta *NASCAR Racing 2002 Season*, continuación de *NASCAR Racing 4*. Y qué más da, dirán muchos, si no es más que la enésima versión de esas carreras yanquis en las que sólo se dan cientos de vueltas a un pequeño circuito ovalado. Ciertamente en España no gozan de prestigio, y su popularidad se reduce a un puñado de irreductibles que siguen las carreras vía satélite.

Allende el Atlántico sucede algo similar con el mundo de los rallies. Sus pilotos no compiten, su país no organiza pruebas y el nombre de Carlos Sainz les dice tanto como a nosotros el de Darrell Waltrip. No comprenden la emoción de apostarse en una curva para ver pasar los coches uno a uno cada pocos minutos, ni nosotros la necesidad perentoria de dominar visualmente todo el recorrido desde las gradas.

En España tienen tan poco éxito las carreras NASCAR como en Estados Unidos tienen los rallies

Es curioso como la cultura y costumbres de cada lugar determina el éxito de un producto u otro independientemente de su calidad. Ellos se pierden *Colin McRae Rally* y nosotros los títulos de Papyrus. Confieso que yo también sentí un olímpico desinterés por *NASCAR Racing* en 1994, pero los entusiastas análisis me llevaron a esforzarme en jugar su secuela, aparecida dos años más tarde. Y desde entonces estoy enganchado.

El juego exige un gran nivel de concentración, una búsqueda continua de las mejores trayectorias y una incesante lucha por lograr unos centímetros de ventaja. Las 24 pistas y todas las marcas, pilotos y coches oficiales de la temporada están presentes en la nueva entrega, amén de un nivel gráfico y sistema físico de alta calidad. ¡Y partidas multijugador de hasta 44 usuarios! ¿No te animas a probar la demo? ■



aguerra@ixoiberica.com



DEPORTES

Por A. Jiménez

Más vida para tu fútbol

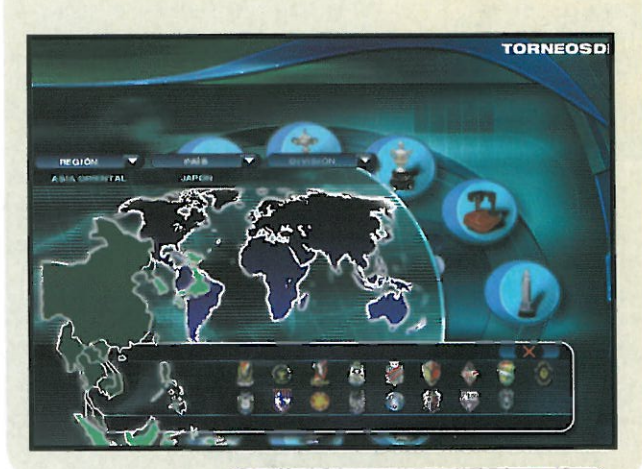
Tras imponerse en todas las competiciones de un juego de fútbol, queda la opción de volver a afrontar el reto subiendo el nivel de dificultad, cambiar de equipo o recurrir a las partidas multijugador. Incluso después de esto, Internet nos ofrece posibilidades impensables hace años. Y sin coste económico alguno. No hablo de mods o freeware, sino de webs creadas por los aficionados.

Uno de los mejores es CMSpain (http://cmspain.thedugout.net/), referido a la serie Championship Manager. Además de noticias, guías y tácticas, encontrarás un sinfín de ficheros, editores, parches, utilidades y actualizaciones. Algunos son oficiales, muchos no, pero merece la pena probarlos y descubrir las innumerables variantes a introducir en el juego.

Quienes no se resistan a abandonar el manager de la desaparecida Dinamic, encontrarán en PCFútbol Site (www.pcfutbolsite.com) la respuesta a sus anhelos. Toda una década de videojuego futbolístico pormenorizada con mucha enjundia. Pero han ido más allá, publicando la eXtensión 2001 con la que poner al día el último PCFútbol. Datos, fichajes, juveniles e incluso nuevos gráficos. Un enorme trabajo que regalan a todos los usuarios.

Las visitas a las páginas on line hechas por aficionados alargan el disfrute de algunos juegos de deportes

Y es que nada como los fans para avivar un proyecto, e incluso reactivarlo. Que se lo digan a los amantes del clásico Kick Off de Amiga, que tras meses de cruzar mensajes con uno de sus creadores en www.ko-gathering.com, consiguieron que realizara una versión 2002 que ya llega a nuestras tiendas como tributo al original. ■



ajimenez@ixoiberica.com



ROL

Por J.J. Cid



Riesgos controlados

Aunque cueste hacerse a la idea, el mundo de los videojuegos funciona como cualquier otro tipo de industria. Atrás ha quedado la época en la que para poder crear un videojuego bastaba con conseguir una idea atractiva y disponer de los medios necesarios para desarrollar el producto. Fue una época en la que los diseñadores tenían la última palabra sobre su siguiente producto y esto quedaba reflejado en el entusiasmo por su trabajo.

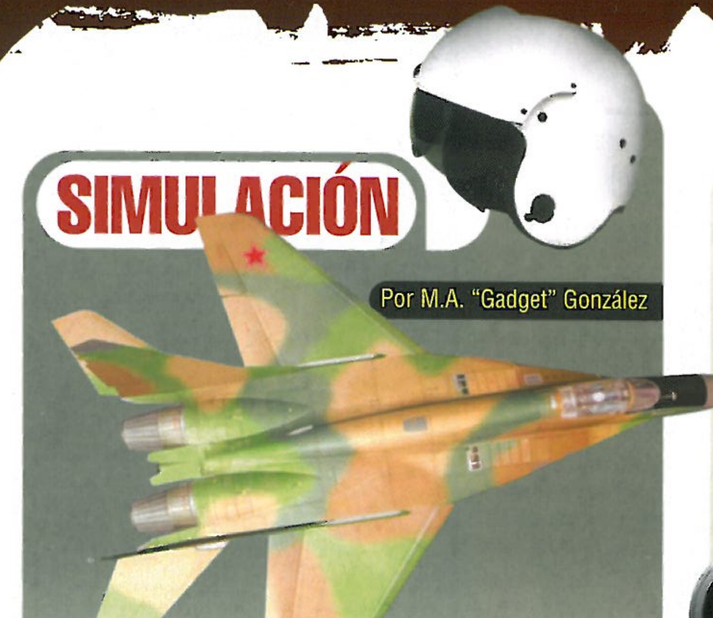
Queda la duda de si el cancelado Torn podría haber conseguido resultados superiores a los de IWD2

Hemos llegado a un punto en el que una idea novedosa va inexorablemente unida a un estudio de mercado. El desarrollo de un juego ha dejado de ser un trabajo con cierto aire romántico y se ha convertido en un proceso productivo. Ahora la satisfacción personal de haber creado algo con lo que miles de personas van a pasar su tiempo de ocio no existe si no va de la mano de una cuenta de resultados aceptable. Y en este punto, lanzar un nuevo juego supone estudiar antes su rentabilidad y analizar los posibles riesgos.

Esta reflexión viene a cuento porque BioWare acaba de anunciar cuál será su próximo título: Icewind Dale II. No ponemos en duda que el resultado final puede ser de gran calidad y que pasaremos horas con Nym, Oswarld Fiddlebender y otros viejos conocidos. Pero nos queda un regusto amargo, la sensación de que siguen exprimiendo el motor Infinity hasta sus últimas consecuencias. No nos engañemos, se trata a todas luces de una decisión empresarial. Un producto que se vende por sí solo y que no conlleva un coste de desarrollo excesivo. Demasiado goloso para resistirse. La duda es si el cancelado Torn podría haber conseguido resultados superiores a los de IWD2. Aunque ya se sabe, *"business is business"*. ■

jjcid@ixoiberica.com

SIMULACIÓN



Por M.A. "Gadget" González

Inauguraciones diversas

En un mes tranquilo, no han faltado noticias interesantes referidas a tres campos diferentes de nuestro pequeño mundo: harware, software y usuarios. La primera noticia, la referente al hardware, es que los controles ThrustMaster HOTAS Cougar ya tienen fecha oficial de lanzamiento: el 21 de marzo. La primera será una serie numerada para coleccionistas e incluirá una cantidad limitada de ejemplares. Te recomendaría que, si realmente estás interesado en adquirir estos controles, vayas haciendo reserva, aunque costarán ¡cerca de 400 €! Anticipándose al lanzamiento, también se ha inaugurado recientemente una página web (http://cougar.frugalsworld.com) para que los usuarios puedan encontrar información, noticias y soporte técnico. Parece que ThrustMaster conserva su exquisita atención al cliente pese a haber sido absorbida por Guillemot.

Lock On, principalmente orientado hacia el modo multijugador, llegará este verano

En cuanto a software, tenemos fecha aproximada de lanzamiento para el anticipado simulador *LOMAC* (*Lock On: Modern Air combat*), de la saga de los aclamados Su-27 Flanker, que podremos disfrutar en verano de este año. En esta ocasión, el simulador estará principalmente orientado hacia el modo multijugador, con hasta 36 pilotos conectados en red local o Internet, por lo que podrán volarse varios modelos de aviones antagonistas, como los A-10 o los Su-27 occidentales y los MiG-29 Fulcrum A y C o Su-33 por el bando soviético. Su página web es http://www.lo-mac.com.

La última noticia es que los escuadrones virtuales españoles de vuelo on line de más prestigio van a reunir sus webs en un portal común como primer paso hacia una "alianza" federativa que reunirá a numerosos aficionados. La web provisional del proyecto se puede encontrar en www.spania-hq.com. ■

magonzalez@ixoiberica.com

ON LINE



Por S. Sánchez

Sanguijuelas medievales

¿Compra de objetos virtuales? Hace unos años nadie se hubiese planteado que algo así fuera posible, pero el mercado demuestra una y otra vez que la posibilidad de vender sólo depende de que alguien quiera comprar. Y los objetos virtuales se venden. Una compañía llamada Blacksnow Interactive se dedica exclusivamente a venderlos: tiene una plantilla de siete jugadores a tiempo completo que se hacen con objetos de juegos como *Everquest*, *Anarchy Online* o *Dark Age of Camelot* para subastarlos en su página (www.camelotexchange.com).

¿Es eso legal? ¿A quién pertenecen estos objetos virtuales súbitamente dotados de valor económico? ¿A sus creadores? ¿A los que dedican horas de su tiempo a obtenerlos? Blacksnow Interactive acaba de plantear este debate en toda su crudeza. Para evitar que se les prohíba seguir con su negocio, han llevado a los tribunales a Mythic Entertainment, compañía editora de *Dark Age of Camelot*. El argumento es que Mythic vulnera las leyes antimonopolio al pretender que los objetos del juego le pertenecen en exclusiva. Sí le reconocen la propiedad intelectual, pero no la de mercado, que en su opinión debe corresponder a los que los obtienen durante el curso del juego. Otras grandes compañías como Sony ya han pasado por los tribunales y no han conseguido que sus objetos desaparecieran de las subastas on line. Aun así, siguen siendo ellas las que tienen la sartén por el mango: el juego es suyo y se juega en sus servidores, así que pueden borrar cuentas o cambiar las reglas cuando quieran, basta con que incluyan un texto legal especificando cuáles son sus razones para hacerlo.

Los objetos virtuales tienen valor económico, más que nada porque hay gente dispuesta a pagar por ellos

De momento esta práctica no está muy extendida, pero en cuanto los bienes subastados empiecen a ser, por ejemplo, castillos enteros para beneficio de toda una cofradía, estaremos asistiendo al nacimiento de un nuevo tipo de tramposos: los que utilizan el talonario en vez de códigos secretos. ■

sergis@ixoiberica.com

Aparte de correr a todo trapo hasta dejarte las llantas o hacer que tus muchachos virtuales se dejen los nudillos sobre el tartán, **este mes puedes darle un tiento barato a clásicos del calibre de *Half-Life, Zeus* o *Tribes 2*.**

HALF-LIFE





FICHA

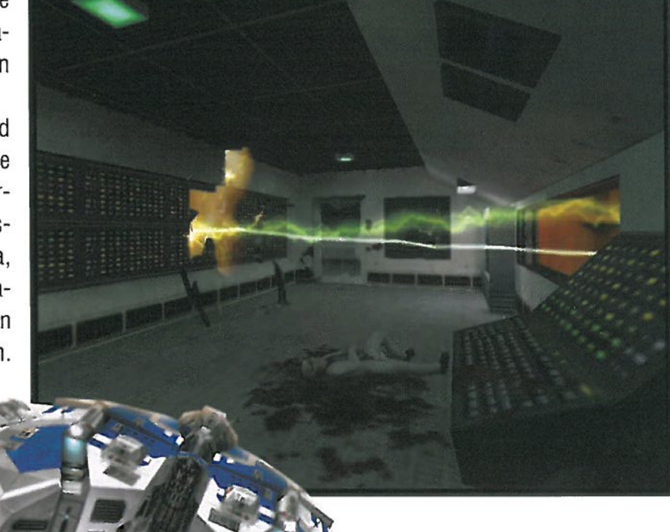
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Valve
EDITOR: Vivendi Universal
PRECIO: 14,99 €

Abran paso, porque el juego de acción por excelencia aterriza este mes en la sección de línea económica. *Half-Life* vio la luz por primera vez en invierno del 98. Apareció casi al mismo tiempo que otro buen puñado de títulos de acción de diverso pelaje, desde *Sin* a *Shogo* pasando por *Blood 2* o *Klingon Honor Guard.* Son juegos que hoy parecen pesos pluma porque el rey indiscutible de la acción en primera persona los eclipsó por completo.

Aunque no es la primera vez que reeditan *Half-Life* a precio reducido, lo cierto es que esta vez estamos hablando de un verdadero chollo: una pieza de museo con vitrina asegurada en todas las antologías del software por poco más de lo que cuesta un combinado de vodka de garrafón en casi cualquier discoteca.



Half-Life hizo realidad el ideal de los juegos de acción narrativa: la inmersión absoluta en una historia bien estructurada, ejemplarmente ambientada y desarrollada con inimitable precisión. Pocos clásicos son tan clásicos y casi ningún juego antiguo o reciente se juega así de bien.



HOMEWORLD CATACLYSM



FICHA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Barking Dogs
EDITOR: Vivendi Interactive
PRECIO: 14,99 €

La secuela del mejor juego de estrategia en tiempo real de 1999 es un juego ni mejor ni peor que su predecesor, aunque sí muy diferente. Barking Dog se hizo cargo del desarrollo en sustitución de Relic, y el cambio de estudio realmente marcó la diferencia. *Cataclysm* es más espectacular gráficamente y su apartado tecnológico es netamente superior (algo lógico, si tenemos en cuenta el tiempo que separa una entrega de otra), pero también incorpora sistemas de navegación y combate adaptados al entorno tridimensional más complejo.

La introducción de armas estáticas muy poderosas contribuye a hacer del juego una experiencia única, ya que gran parte de la diversión consiste en realizar con acierto las maniobras que permiten eludir el fuego enemigo y atacar desde ángulos muertos.

La historia está directamente relacionada con la del primer *Homeworld*, pero esta vez el conflicto ha alcanzado un intensidad superior, y son muchas y mucho más poderosas las naves involucradas en él.

LAST BRONX



Uno de los primeros juegos de lucha impregnados de manga y espíritu arcade en que desde el principio se combatía con armas en vez de con pies y manos. Gráficos pulcros, entornos urbanos y ocho personajes a elegir.

Género: Lucha · Precio: 5,95 €

SEGA TOURING CAR



Un arcade de carreras que sobrevivió a la extinta consola Sega Saturn. Pese a sus problemas técnicos, asegura una razonable dosis de velocidad desbocada y salvaje. Para aficionados a la conducción intuitiva y algo extrema.

Género: Carreras · Precio: 5,95 €

ROGUE SPEAR + DELTA FORCE 2



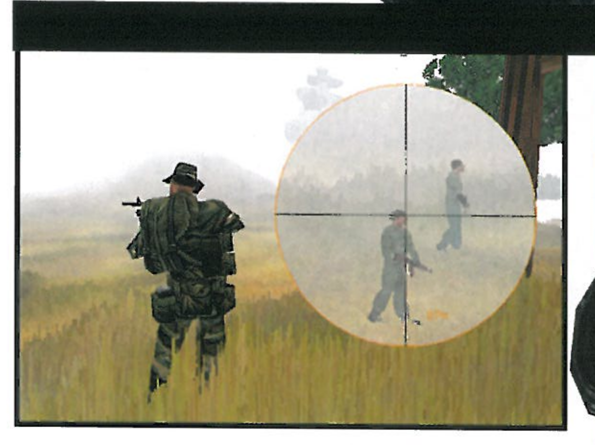
FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Red Storm/Novalogic
EDITOR: Friendware
PRECIO: 27,99 €



Dos juegos de acción estilizada e inteligente por el precio de uno. *Delta Force 2* es un título de acción con moderadas dosis de sigilo. Sus protagonistas son los miembros de una unidad de élite (los célebres Delta Force) que recorre el mundo deshaciendo entuertos. Cuarenta misiones que te llevan por medio mundo para conjurar amenazas de toda índole y en condiciones muy diversas. Un buen juego, pese a su discutible sistema gráfico.

En cuanto a *Rogue Spear*, se trata del segundo fruto de la colaboración entre Red Storm y el escritor Tom Clancy. Apenas se separa de *Rainbow Six*, pero introduce mejoras en aspectos cruciales. Sus principales bazas son una estructura de misiones mucho más variadas y escenarios llenos de posibilidades tácticas. Un título que se gana a pulso la etiqueta de imprescindible.



TRIBES 2



FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Dynamix
EDITOR: Vivendi Universal
PRECIO: 14,99 €



Un extraordinario juego de acción centrado en las partidas multijugador. También incluye una divertida campaña individual, pero la función de ésta es más bien ayudar a los jugadores a adquirir las habilidades básicas que van a necesitar para sobrevivir en los enfrentamientos multitudinarios. La inclusión de *bots* es también muy útil para aquellos que dispongan de conexiones lentas o quieran tomarse un respiro entre una excursión internauta y otra.

Las armas siguen siendo las del primer *Tribes* y la mecánica del juego permanece intacta. Los niveles siguen estando tan bien diseñados como en el original y ahora son incluso más grandes. La posibilidad de emplear vehículos, los múltiples modos de juego, las fluidas animaciones, los espléndidos efectos y el alto nivel de detalle en el modelado de personajes y escenarios hace de este juego una de las mejores opciones multijugador disponibles hoy por hoy.

ZEUS: SEÑOR DEL OLIMPO

FICHA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Impressions Software
EDITOR: Vivendi Universal
PRECIO: 14.99 €



No siempre que nos sentamos frente a un compatible lo hacemos con la compulsión de correr, disparar y destruir. A veces nos apetece todo lo contrario. Pensar. Planificar. Construir. Cuando eso te pase, deja aparcados por un instante los *Counter-Strike* y los *Serious Sam* de turno y dale una oportunidad a uno de los títulos de estrategia constructiva más interesantes del último par de años.

Zeus está en la línea de *Faraón* y *Cleopatra*, pero situado en un escenario nuevo y con intervención directa de dioses y otra criaturas mitológicas, siempre dispuestas a borrar del mapa de un plumazo lo que tú construyes con el sudor de tus meninges. Desde la primera misión, que te convierte en padre de la patria helena y fundador de la ciudad de Tebas, a la última, resulta un pasatiempo fascinante. De lo más divertido que le ha pasado al género humano desde que Wellington perdió el monóculo en la batalla de Waterloo.



MEDAL OF HONOR
ALLIED ASSAULT



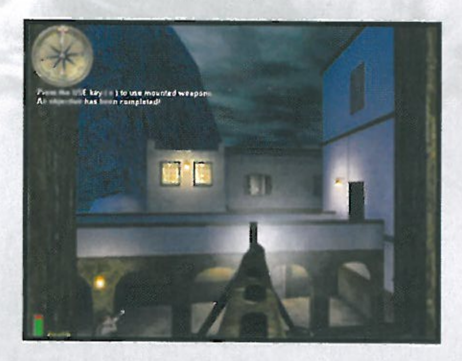
Aunque *Medal of Honor* no es uno de los juegos más difíciles del mundo, no está de más un poco de ayuda para orientarte en esta maraña de casetas y trincheras pobladas por un número exagerado de nazis. Cuando llegues a la última pantalla, habrás acabado con un ejército entero y tendrás plomo hasta en la nariz.

ARZEW ENCENDER LA ANTORCHA

LOS RANGERS ABREN CAMINO

La misión empieza mal: tú y los tuyos sois descubiertos. En cuanto comience el tiroteo, abandona rápidamente la furgoneta y liquida al enemigo que te sale al paso. Después, avanza siguiendo a tus compañeros, pero no te acerques demasiado al fuerte. Dispara desde lejos hasta que hayas acabado con los soldados que salen por la puerta principal y con los que están apostados en el muro. Otra opción es esperar a que se junte una cantidad de enemigos respetable y entonces arrojar sobre ellos los barriles inflamables que se encuentran junto a la puerta. Esto te ahorrará trabajo y munición.

Cuando el lugar se encuentre despejado, camina junto a tus compañeros, liquidando a los nazis que salgan a tu paso. Pronto llegarás a una plaza rodeada de ventanas, con unas escaleras a mano derecha y una puerta a la izquierda. Mucho cuidado, porque es una trampa. Después de unos segundos, empezarán a aparecer enemigos en la parte superior. Dispara a cuantos puedas y sube por las escaleras de la derecha. Tu objetivo es acabar con el soldado apostado en la ametralladora para apoderarte de ella.



Desde esa posición podrás acabar fácilmente con la resistencia. Después, baja de nuevo y abre la puerta de la izquierda. Cuidado, porque saldrán a tu paso un puñado de malos. Liquídalos y sigue avanzando por la puerta recién abierta.

MISIÓN DE RESCATE



Espera a que se alejen los soldados que bloquean el paso, luego avanza, abre la puerta de la derecha y recoge el botiquín. Atraviesa la verja y sigue avanzando sin separarte de la pared de la derecha para evitar ser localizado. Cuando veas una arcada a mano izquierda, dirige tus pasos hacia allí. Acaba con el grupo de soldados que juega a las cartas y recoge la munición y los botiquines. Después, sube por las escaleras y haz que los soldados que encontrarás al final de las mismas reciban una ración generosa de plomo.

Sigue hacia adelante. Pronto llegarás ante la puerta de la celda en la que se encuentra el agente. Lo que tienes que hacer ahora es muy sencillo: limítate a seguirle. Él te conducirá al lugar en el que se encuentran los explosivos y acto seguido te llevará al sitio en el que debes colocarlos. Es esencial que el agente viva o de lo contrario la misión habrá llegado a su fin.

Cuando salgas al exterior, al lugar en el que debes colocar las cargas, asegúrate de eliminar a los soldados apostados en el muro, así como de romper los focos. Luego, pon la bomba en el muro. Sigue por la nueva ruta y acaba con los nazis que te saldrán al paso. Sigue bajando y pon bombas en los dos cañones. Luego, sube de nuevo hacia donde se encuentra el agente y podrás dar por terminada la misión.

SABOTAJE AL CUERPO DE VEHÍCULOS

Espera a que se aleje el soldado, luego gira a la izquierda, liquídalo y entra en el taller. Sabotea el primer camión (tienes que cortar el cable rojo del motor presionando la tecla de uso, que por defecto es la E) y dirígete después hacia el final del hangar. Haz lo propio con el segundo camión y sal del hangar por la puerta de la derecha. Elimina a los solados que te esperan fuera y entra por la puerta abierta que verás frente a ti. Corta el cable del tercer camión, sal por la puerta del fondo y sigue avanzando.

Un poco más adelante verás a tu izquierda un tanque aparcado. Coloca la bomba en su parte trasera y sigue después hacia adelante. Usa la cobertura de las cajas para acabar con el vigilante de las torretas. Hecho esto, elimina a los dos soldados que verás junto al tanque y después coloca la bomba.

Sigue hacia adelante y entra en un nuevo hangar. En las estanterías de la derecha tienes que colocar otra bomba. Cuando hayas preparado los explosivos, sal de la habitación por la puerta de la izquierda. Ten mucho cuidado en esta fase, ya que hay bastantes soldados en la zona. Coloca la carga explosiva en el tanque que tienes justo enfrente. A continuación, deberás encargarte de los enemigos que custodian la zona. Si todo está en paz, coloca tu última carga en el tanque a medio construir. Las bombas explotarán de forma sucesiva.

Busca un sitio que te ofrezca buena cobertura, ya que el estruendo atraerá a todo un pequeño ejército. Acaba con ellos y dirígete a la puerta que se divisa al fondo de la estancia. Cruza el largo pasillo tomando las precauciones necesarias, ya que varios soldados nazis te irán saliendo al paso según avances. Ya en el exterior, dirígete al jeep en el que te espera el agente y sal de la zona.



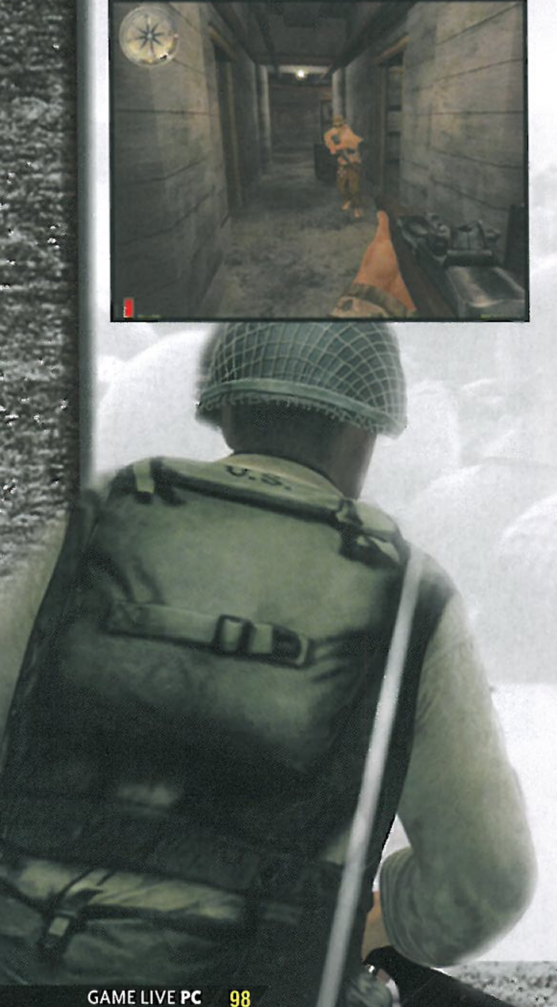
ENCENDER LA ANTORCHA

Poco te podemos decir de esta misión. Cuando vayas en el jeep, procura ser más rápido que tus enemigos y no les dejes acercarse al automóvil. Al final de esta fase tendrás que eliminar los aviones que se encuentran en la pista de aterrizaje.



Una vez hecho esto, baja las escaleras y liquida a los malos que custodian el pasillo. Abre la puerta de la izquierda y destruye la radio. Después, sigue hacia adelante por el pasillo. Toma el ascensor y baja una planta. Elimina a la resistencia y aprovecha la ventaja que te proporciona la posición elevada para acabar con los soldados de la planta inferior. Ahora, vuelve a subir al ascensor, desciende y sal al exterior por la única puerta de la zona.

Ahora debes seguir avanzando. Tu destino es un faro. Cuando llegues a él, sube las escaleras de caracol y activa la palanca. Baja las escaleras de nuevo. Pero ojo al salir al exterior: un camión repleto de soldados intentará detenerte. Usa las cajas como cobertura para acabar más fácilmente con ellos. Ahora sólo tienes que salir y mirar a la derecha. Vendrán a rescatarte.



TRONDHEIM BARRENAR EL U-529

DOCUMENTOS SECRETOS DE LA KRIEGSMARINE

Usa tu rifle de francotirador para acabar con los dos tipos de la verja y el que vigila desde la torreta. Grillo te abrirá la puerta de la base y justo después de hacerlo morirá bajo el fuego enemigo. Elimina a los soldados que se acercan y sube al edificio de la derecha. Allí encontrarás un botiquín y una MP40. Vuelve al exterior y sigue la dirección marcada en tu brújula. Llegarás a un edifico con unas banderas nazis en el exterior. Entra, acaba con los enemigos que encuentres dentro y sube por las escaleras.

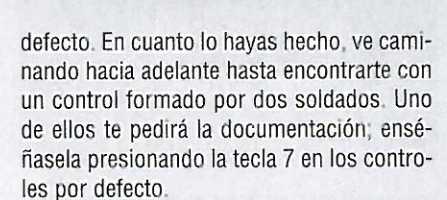
Entra en la primera habitación a la izquierda. Allí encontrarás unos documentos sobre la mesa. Sal de la estancia y ve ahora hacia la que está un poco más adelante, a la izquierda, y recoge los documentos que están en la pared. Acto seguido, sal de la habitación y ve por la puerta del fondo, abre la puerta de la izquierda y hazte con los documentos.

Desanda el camino y sal al exterior. Tuerce a la derecha y luego a la izquierda. Usa las cajas para cubrirte mientras acabas con los nazis que te saldrán al paso. Verás que hay un camino descendente, pero no lo cojas todavía. Sigue un poco más adelante hasta ponerte ante una MG40. Usa este arma para eliminar toda la resistencia que encuentres abajo. Con la zona despejada, ya puedes bajar y dirigirte al edificio que marca tu brújula. Entra en él y mata a los enemigos que encontrarás en el interior. Después, sube un tramo de escaleras y baja otro. Sólo tienes que caminar un poco más para llegar al final de esta fase.



BARRENAR EL U-529

Abre la puerta y recoge la documentación y el disfraz. Recuerda que tienes que ir desarmado para no ser descubierto. Para ello, pulsa la tecla Q en los controles por defecto. En cuanto lo hayas hecho, ve caminando hacia adelante hasta encontrarte con un control formado por dos soldados. Uno de ellos te pedirá la documentación; enséñasela presionando la tecla 7 en los controles por defecto.

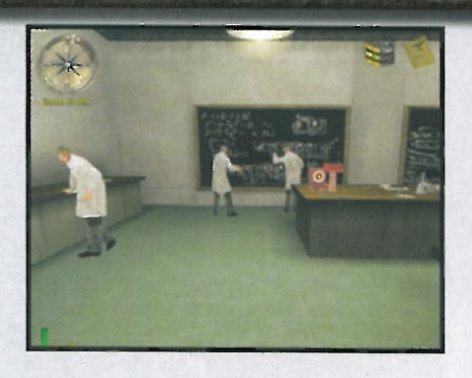


Sigue avanzando y pasarás junto a los soldados que juegan a las cartas. Llegarás a una nueva sala, con unas escaleras a la izquierda y otras a la derecha. Sube por las de la derecha. Al final del trayecto entrarás en una habitación con cuatro hombres vestidos con bata blanca. Elimínalos y destruye el prototipo.

Regresa a la sala en la que estabas hace un momento y baja por las escaleras de la derecha. Sigue caminando hasta llegar a una nueva habitación con estanterías. Sal por la única puerta abierta. Poco después llegarás al puerto. Camina recto por la pasarela y tuerce a la izquierda. Al final del trayecto encontrarás a un soldado que te pide la documentación. Por desgracia, tus papeles no parecen servir para infiltrarte en la nueva zona, así que date la vuelta y sube por las escaleras que verás tras de ti.

Abre la puerta y entra en la habitación. Usa tu pistola con silenciador para acabar con el soldado (lo mejor es que lo golpees. Para ello, presiona el botón derecho del ratón cuando estés armado con la pistola) y recoge la documentación que reposa en la mesa. Vuelve y enséñasela al soldado. Ahora ya tienes vía libre, así que ya puedes torcer a la izquierda, caminar por la pasarela, descender hacia el submarino y meterte en su interior.

Bien, de lo que se trata en esta fase es de poner dos cargas explosivas para volar el submarino. Tienes que colocarlas en los dos extremos de la nave, a izquierda y derecha. Lo que nosotros hicimos, y te podemos asegurar que nos dio buenos resultados, fue dirigirnos primero a uno de los extremos ignorando a los soldados que encontrábamos por el pasillo y noquear con la pistola al que estaba en el lugar donde había que poner la bomba. Procura no disparar, porque serías descubierto. Después, dirígete al otro extremo. Ve



noqueando a los soldados que pasean por el submarino y haz lo propio con el último soldado, al que encontrarás en el lugar donde tienes que colocar la segunda carga. Cuando hayas puesto los explosivos, tu cobertura se vendrá abajo. Tienes poco tiempo para abandonar la nave, así que corre hasta la parte central del submarino y sal de allí.

Fuera te espera un pequeño ejército. Cúbrete como puedas y acaba con los soldados. Afina tu puntería porque en breves instantes el submarino saltará por los aires. Abandona cuanto antes el barco y salta hacia la pasarela. Sigue hasta el lugar en el que te pidieron los papeles y tuerce a la izquierda. Tienes que caminar hacia adelante. Usa la cobertura de las cajas y las esquinas para evitar los disparos de los enemigos. Cuando por fin llegues hasta un portalón que no se puede abrir, tuerce a la derecha, camina un poco más y cuélate por un entrante a la izquierda. Sube las escaleras hasta un piso superior. A continuación, asciende por unas escalerillas de mano para meterte en el conducto de ventilación.

HUIDA DE TRONDHEIM

Medal of Honor: Allied Assault* debe ser el primer juego de acción en primera persona en el que no nos perdemos en los conductos de ventilación. Olvídate de los intrincados escenarios de *Half-Life* o *Codename: Outbreak*. Aquí no hay desvíos a izquierda y derecha, basta con avanzar. Eso sí, cuando divises el final del camino, te



encontrarás con un soldado al que deberás dar pasaporte al infierno. Cuando por fin pises suelo firme, tendrás que caminar por un pasillo con embaldosado verde.

Tu destino es el último corredor a la izquierda, pero un pequeño ejército intentará cortar tu avance, así que avanza aprovechando las esquinas, moviéndote poco a poco hasta llegar al corredor. Luego desciende las escaleras y sigue recto hasta una puerta metalizada. Ábrela y métete por la puerta de la derecha.

Ahora camina hacia adelante y abre una nueva puerta que te conduce hacia el exterior. Bien, tienes 110 segundos para llegar al tren. Primero usa las cajas como cobertura y, con tu rifle de precisión, ve matando a los enemigos que surjan. Cuando creas que la zona está despejada (es imposible matarlos a todos, por lo menos en el nivel de dificultad en el que jugamos nosotros) corre como si la vida te fuese en ello. De hecho, te va. Dirígete hasta el tren, salta a su interior y abandona este gélido y peligroso lugar.

OMAHA BEACH
OPERACIÓN OVERLORD

PLAYA DE OMAHA



Llegamos a la fase más famosa y probablemente mejor realizada de todo el juego. Y también una de las más duras, así que no desesperes. Nada más iniciar el desembarco, las ametralladoras apostadas en los búnkeres enemigos comenzarán a escupir fuego. Tienen cierta frecuencia de recarga, de manera que tendrás que aprovechar los valiosos segundos en los que dejan de disparar para ir avanzando. Camina siempre agachado, usando los hierros clavados sobre el agua para cubrirte. Cuando por fin llegues a la playa, camina hacia la izquierda para encontrarte con el capitán. A su lado hay un médico que te dará un botiquín.

Ahora tienes que conseguir los explosivos. Están situados a tu espalda, ligeramente a la derecha, cerca de un cráter.



Corre hacia ellos, recógelos y vuelve a tu posición. Cuando tus compañeros vuelen el alambre de espino, corre junto a ellos hasta llegar al búnker. Efectuarán disparos de cobertura y después echarán a correr. Tu métete en el cráter que distingues a la derecha. Recoge el rifle de francotirador y acaba con los nazis que disparan desde lo alto con sus MG42. Sal del agujero y camina hasta un segundo cráter situado un poco más adelante. Agáchate y mantente alejado del fuego enemigo. Es imposible matar a los nazis de las MG42, ya que, si acabas con uno, vendrán sus compañeros a reemplazarlo.

La velocidad es esencial en esta parte de la fase. Tu objetivo es llegar a las trincheras, pero ni se te ocurra avanzar hacia ellas en línea recta, ya que el camino está sembrado de minas que harán que vueles por los aires. Lo que tienes que hacer es disparar a los tiradores de la MG40. Cuando los hayas eliminado, dirígete hacia la base del búnker que hay a la derecha. Desde allí ya puedes saltar a la trinchera sin pisar ninguna mina.

Ahora, avanza hacia adelante y habla con tu superior. Acaba con el soldado apostado ante ti y métete en el interior del búnker. Lo que viene ahora es muy fácil; tan sólo tienes que subir hasta lo alto de la fortificación. Eso sí, cuidado con los enemigos que te esperan tras la esquina o al subir las escalerillas. Cuando por fin estés en lo alto del búnker, lanza una granada en la habitación de la derecha. Espera a que explote, métete dentro y acaba con los últimos conatos de resistencia enemiga. Acto seguido, elimina a los tiradores del otro búnker con el rifle de precisión. Hecho esto, sal de la habitación y métete por la puerta recién abierta a la derecha.

BATALLA EN EL BOCAGE

Registra la casa. Recorre el piso inferior liquidando toda resistencia enemiga. Una vez despejada la zona, sube a la planta superior y haz lo propio. Después, sigue a tu superior, que te conducirá a una habitación en la que hay varios soldados de tu bando. Después de hablar con ellos, deberás defender la parte trasera de la casa. Baja las escaleras y ponte ante las ventanas. Ve eliminando a los enemigos que se acercan usando el rifle de francotirador. Es como el tiro al pato.



Eliminados todos los nazis, tendrás que defender la parte delantera. Date la vuelta, cruza la puerta, coge la munición y los botiquines y avanza hacia la izquierda. Toma la MG42 y fríe a balazos a todos los que se acercan por el puente. Cuando hayas acabado con ellos, sal al exterior y cruza el puente que has defendido hace apenas unos segundos.

Coge el camino hacia la derecha y sigue hacia adelante hasta llegar ante un tanque destruido y un desvío a la derecha. Si sigues recto te darás de bruces con el Flak 88. Necesitas una radio para pedir el apoyo aéreo que acabe con él, así que continúa por la derecha. Mucho cuidado al doblar la esquina: un pequeño ejército de nazis se ha hecho fuerte en un edificio. Acaba con ellos. Después, entra en el edificio de la izquierda y sube a la planta alta. Desde allí, elimina al francotirador que se encuentra apostado en lo alto del torreón y a los dos tiradores que encontrarás más a la derecha. Usa la mira telescópica del rifle para localizarlos y acabar con ellos.

Ahora baja y ve hacia el edificio en el que se habían atrincherado los nazis. Sal por la puerta del fondo y camina hacia el torreón. Verás los cadáveres de tus compañeros caídos. Coge la radio y espera a que lleguen el resto de las tropas.

Unos soldados os saldrán al encuentro. Dispara desde lejos y acaba con ellos. Ahora tienes que deshacer el camino. Vuelve al edificio de antes, pero ten cuidado, porque vuelve a estar ocupado por los enemigos. Liquídalos y rápidamente sitúate ante la MG42 para matar a los malos que te disparan desde el exterior. Luego, sigue hacia adelante, hasta la zona en la que está el tanque destruido, y gira a la derecha. Cuando estés cerca del Flak 88, usa tus prismáticos y destrúyelo con la ayuda de los aviones (para usar los prismáticos, pulsa la tecla 7 y a continuación pulsa el botón principal del ratón). Esto acabará con el Flak.



Con el camino despejado, llegarás a un gran descampado donde se distinguen unas antenas al fondo. Cuidado, porque bajo las antenas hay un búnker con un soldado apostado en una MG40 así como otro nazi tras un saco terrero. Acaba con todos ellos y avanza hacia el cañón de la izquierda. Coloca la carga explosiva y rápidamente métete en el interior del búnker. Toma la MG40 y dispara sin compasión a todos los enemigos que acudirán al lugar alarmados por el ruido.

Vuelve ahora hacia el primer Flak que destruiste y enfoca al cañón que te queda por destruir, que está a mano izquierda. Una vez hecha trizas la artillería, camina en su dirección y elimina a los soldados atrincherados a la izquierda. Sigue hacia adelante y habrás completado la misión.

LA CAZA AL NEBELWERFER



Avanza y coge el Panzerschreck. Sigue caminando hacia adelante. Pronto llegarás a un tanque destruido. Úsalo para cubrirte mientras terminas con la artillería pesada enemiga usando tu recién adquirido lanzacohetes. Despeja la zona y camina un poco más hasta encontrarte con los aliados.

Tus pasos te conducen hasta una aldea fuertemente fortificada. Prepárate, porque la batalla va a ser dura. Mata a los dos soldados que verás ante ti, apostados tras unos sacos. Haz lo propio con otros dos nazis más, escondidos entre los matorrales de la derecha. Luego, entra en el pueblo. Los enemigos se esconden entre las ruinas, así que usa las esquinas para cubrirte y recargar tu arma.

Si ya has despejado la zona, avanza hasta la salida del pueblo. Verás un coche abandonado que está junto a una casa. En su interior te espera un soldado con una MG40. Elimínalo, date la vuelta y entra en la casa que hay frente a ti. Al final de la misma, doblando una esquina, llegas ante unas ventanas. Saca tu lanzacohetes y elimina el tanque. La mejor estrategia consiste en disparar y luego esconderte. Tardas un poco en recargar el Panzerschreck, así que mantente a cubierto de los disparos del tanque. Cuando hayas acabado con él, gira rápidamente a la derecha hasta ponerte ante una MG40. Dispara desde esa posición a los enemigos que saldrán al paso. Después, sal al exterior y avanza hasta la casa en ruinas. Recoge los botiquines y, sin moverte de allí, utiliza tu rifle de francotirador para acabar con el enemigo que tienes frente a ti. Es la posición ideal para acabar con todos los nazis que hay en la aldea, que no son pocos.



Si ya reina una relativa paz en el lugar, sal de tu escondite, avanza hasta la última casa de la izquierda y métete dentro. Doblando una esquina, llegarás a un descampado y después a un cementerio, desde donde distingues una iglesia al final. Usa las tumbas como cobertura para eliminar a los tiradores de las ventanas y a los soldados que te salgan al paso.

Avanza hacia el interior de la iglesia, elimina a los nazis y recoge la munición que encontrarás en el interior de la misma. Sal de ese lugar y toma el camino a la derecha. Llegarás a un nuevo descampado, esta vez defendido por varios tiradores apostados en un búnker y varios cañones. Nada más verlos, gira a la izquierda. Es la posición ideal, ya que el fuego de la artillería no llega hasta ahí y puedes eliminar a los tiradores con relativa facilidad usando el rifle de precisión.

Muertos los soldados, corre hacia el búnker de la izquierda y vuela el primer cañón. Avanza ahora hacia la parte frontal del búnker, pero usa como cobertura los muros derruidos. Los cañones tienen una frecuencia de recarga y disparo. Aprovecha su tiempo de recarga para avanzar junto a ellos. Corre hacia esa zona y acaba con los enemigos de las trincheras. Esto te dejará vía libre para acabar con los tres cañones.

NORMANDÍA
TRAS LAS LÍNEAS ENEMIGAS

ENCUENTRO CON LA RESISTENCIA

Como siempre, avanza y mata a los enemigos que te salen al paso. Cuando llegues a una intersección, gira a la izquierda. Verás un avión y un puñado de oficiales intentando matar al piloto. Si estás de espaldas a la parte frontal del avión, deberás girar ligeramente hacia la derecha y meterte por el camino. Avanza hacia adelante, disparando a todo lo que se mueva hasta que llegues a una casa con la trampilla del sótano abierta. Entra en el interior y mata a los soldados. Sal y avanza hacia la izquierda. Elimina al soldado que se oculta tras el saco terrero y avanza hacia la izquierda.

Caminando hacia adelante, llegarás a una zona con empalizadas de madera. Saca tu rifle de francotirador para acabar con los soldados apostados en los flancos. Luego, agáchate y elimina con cuidado a los enemigos que te disparan con MG40 desde lo alto, a izquierda y derecha. Corre todo lo que puedas hacia arriba y ponte ante la MG40. Pronto llegará un camión repletito de enemigos. No dejes que se acerquen: fúndelos con la MG40. Si el piloto muere, adiós misión.



Encamínate ahora a la puerta principal de la iglesia, ábrela y termina con los enemigos que se apiñan en su interior. Si la zona está despejada, dirígete al altar y presiona el botón secreto que distinguirás a la izquierda. Esto hace que se abra una entrada oculta. Baja por ella y avanza por los túneles hasta que encuentres a Marion.

DISTRAER AL ENEMIGO



Corre y súbete en la parte trasera del camión. Al final del trayecto, te encontrarás justo en el lugar donde se encuentran los tanques que tienes que volar. Puedes optar por acabar con los enemigos recurriendo al sigilo o bien de una forma más drástica. No creemos que te den muchos problemas, ya que salen de las tiendas de campaña y no forman un ejército tan grande como para darte mucha guerra. Si has acabado con todos, ponte manos a la obra: coloca la carga explosiva primero en el tanque que hay más a la izquierda, luego en el que está de frente al camión que te ha servido de transporte y por último en el tercero, que está a mano derecha, detrás de una tienda de campaña.

Cuando los tanques exploten, avanza hacia la derecha, dejando atrás el último tanque en el que has puesto la bomba. Coge el rifle de francotirador que encontrarás en la zona del saco terrero y baja hacia la zona de las vías. Estrena tu flamante rifle con el pastor alemán que quiere morderte, así como con el soldado que está un poco más lejos y con el que se encuentra apostado en un búnker. Avanza hasta la palanca, tira de ella y desvíate a la izquierda.

Métete en la habitación de la derecha, elimina a los soldados con la MG40 y coge lo que tengas que coger. A continuación, abandona el lugar y toma el camino de la derecha, nada más salir. Verás a tres soldados, uno muy cerca de ti y una pareja situada un poco más lejos. Cuando los elimines, sigue avanzando, pegado a la pared de la derecha. Pronto verás un desvío en esta misma dirección. Tómalo y termina con los soldados, sobre todo con el que te dispara al lado de un foco situado en lo alto. Acto seguido, sube las escaleras de la izquierda y abre la puerta. Acaba con los soldados de la sala de radio y continúa girando a la izquierda por el final del pasillo.

Sube por las escaleras y avanza por el único camino posible hasta que llegues a un ascensor. Tómalo, baja y sigue avanzando. Sube un par de tramos de escaleras. Por fin encontrarás la puerta que te conduce al exterior. Acaba con el soldado de la izquierda y también con el de la derecha. Sigue caminando en esa dirección, deja atrás el puente y coloca la bomba al final de tu camino, en la barrera de la vía. Después sube por las escaleras de la izquierda. Gira en esa dirección, deja atrás una habitación y tuerce de nuevo a la izquierda. Métete en la habitación que verás en medio del puente. Tira de la palanca y sal de allí. Dirige tus pasos a la izquierda y móntate en el camión. Cuando el piloto se disponga a romper la barrera de salida, cuida tu espalda y dispara a cuantos intenten abortar la huida. Un par de tiros y ya estás fuera de allí.

EL PUESTO DE MANDO

Baja del camión y gira a la izquierda. Liquida a los soldados del puesto de control y avanza por el camino marcado por la brújula. Llegarás a un nuevo control, esta vez con torreta incluida. Acaba con ellos y atraviesa la verja de entrada. Acuérdate de la posición de este tanque, porque más adelante hay otro y, si los vuelas, serás recompensado. Después de dejar atrás la verja, métete por la primera casa a la izquierda atravesando la puerta del fondo. Una vez dentro, dirígete a la primera puerta a la izquierda. Abre otra puerta más, esta vez en el fondo, y baja las escaleras.

Al final del sótano, sobre una mesa, encontrarás el manual de campo del King Tiger. Vuelve sobre tus pasos y ve abriéndote camino hasta que alcances la parte superior de la casa. Sube por las escaleras y cruza el



pasillo hasta que llegues a la última habitación. Una vez allí, usa la radio.

Perfecto, vayamos ahora a por el manifiesto. Para ello, dirígete a la puerta principal de la casa (por la que has entrado), sal, gira a la izquierda, deja atrás la garita y métete en la casa que verás frente a ti. Camina hasta la parte central del edificio, sube las escaleras y tuerce a la izquierda. Avanza por la gran sala, deja atrás la mesa redonda y abre la puerta. El manifiesto está sobre una mesa.

Ahora sólo nos faltan los planos de batalla. Sal de la casa por el mismo lugar por el que has entrado. Gira a la izquierda y entra en un nuevo edificio por la puerta del fondo. Sigue recto por el pasillo hasta la primera puerta a la derecha. Entra y sube las escaleras. Al final de las mismas, tuerce la derecha y entra por la puerta. Dirígete a la última estancia del pasillo para hacerte con los explosivos que necesitarás para volar el carro blindado y ganar así una medalla. Vuelve sobre tus pasos y abre la puerta de doble hoja, a mano izquierda. Sube por las escaleras. Al final de tu camino encontrarás los planos sobre una mesa.

Es hora de largarse y correr a reunirse con Marion. Vuelve por donde has entrado y sal al exterior. Camina hacia la derecha hasta que llegues a un nuevo puesto de control. Elimina la resistencia y disponte a correr cuanto puedas, ya que el número de enemigos que aparecerán en este punto concreto es poco menos que infinito: por muchos que liquides siempre aparecen más. Luego corre, pero hazlo de espaldas, porque un pastor alemán y bastantes soldados te irán pisando los talones. Corre todo lo que puedas hasta atravesar el puente y montarte, por fin, en el camión. Ahora respira, porque has superado la misión.



BRETAÑA FRANCESA
EL DÍA DEL TIGER

LA RESISTENCIA DE LOS FRANCOTIRADORES

El principal objetivo de esta fase es encontrar al equipo Bazooka. No te podemos decir mucho más, sólo que camines hacia delante y que tengas cuidado con los tiradores que surgen de cada ventana. La localización del equipo Bazooka (que no son más que cuerpos sin vida de un grupo de soldados aliados) se genera de manera aleatoria en esta fase. Por lo que hemos jugado, encontramos al equipo en tres casas diferentes:

a) En lo alto de la primera casa que encuentras a la derecha después de dar con los cuatro soldados norteamericanos. Es una casa con vigas de madera en su parte baja. Sube las escaleras, acaba con los tiradores y en el suelo encontrarás al equipo Bazooka.

b) Baja las escaleras de la casa anterior, sigue recto y sube unas escaleras para entrar en la siguiente casa.

c) Sal de la casa del apartado B, gira a la izquierda y sube las escaleras para entrar en la otra casa.

Sea como sea, una vez que hayas localizado al equipo, sigue hasta el final del pueblo y sal por la verja, no sin antes acabar con la resistencia de rigor.

Una vez fuera, encontrarás a la tripulación del tanque. Entra en la habitación a la que te acompaña el médico y ponte ante una ventana. Coge el bazuca y dispara al tanque que vendrá en vuestra búsqueda. Cuando lo hayas eliminado, sal al exterior.

Una vez fuera, ponte en manos de tu brújula y avanza en la dirección que ésta te indique. Ten mucho cuidado con los tiradores apostados en las ventanas. No mucho después llegarás a un puente. No asomes tu cabeza por la esquina y elimina a los soldados protegiendo de paso a la tripulación del tanque, ya que si muere un número muy elevado de ellos la misión habrá llegado a su fin.

Luego, pasa por debajo del puente hasta llegar ante una enorme casa. Ése es tu objetivo final, pero antes de empezar el asalto, elimina a los francotiradores de las esquinas.

Ve acercándote poco a poco a la puerta principal de la casa. Puedes lanzar un par de granadas al interior para eliminar a cuantos más enemigos mejor. Cuando creas que la zona está despejada, entra en la estancia y luego sal de ella por la puerta de la derecha. Allí encontrarás el tanque.

LA CAZA DEL KING TIGER

Otro nivel totalmente lineal. Sólo un par de consejos: márcate un orden claro de prioridades. Los soldados de a pie, armados con vulgares fusiles, apenas dañan el blindaje del tanque, pero los que blanden una MG40 o un lanzacohetes son harina de otro costal. Ese tipo de enemigos, así como los Flak o los propios tanques enemigos deben ser tus principales objetivos.

Avanza con cautela y dobla las esquinas con cuidado. Si sigues la dirección marcada por tu brújula, pronto llegarás al final del nivel. Eso sí, en la última encrucijada del pueblo no asomes el cuerpo del tanque: te espera artillería pesada a ambos lados. Protégete con la esquina y elimina a los enemigos desde esa posición. Con el camino libre, tuerce a la derecha y termina el nivel.



EL PUENTE

Avanza en línea recta, gira a la izquierda y fulmina a los nazis. Cúbrete las espaldas, porque dos soldados intentarán buscarte las cosquillas. Ábrete camino según avanzas, métete por la puerta de la izquierda para entrar en la casa, crúzala y sal. Una vez en el exterior, entra por la puerta de la izquierda y sube las escaleras hasta llegar a lo alto de la casa. Desde el boquete tienes ya la panorámica perfecta que estabas buscando. Desenfunda tu rifle de francotirador y comienza a disparar a los nazis que corretean por el puente e intentan volarlo.

Poco después llegará tu tanque. Se trata de resistir el mayor tiempo posible. Puedes llamar por radio a los aviones para que hagan unas pasadas y ayuden al tanque a acabar con el objetivo. Te aconsejamos que guardes tus ataques aéreos hasta que el tanque se vea envuelto en la escaramuza con el Tiger, casi al final. Por cierto, no olvides cubrirte las espaldas: soldados enemigos subirán hasta tu escondite con la insana intención de darte pasaporte. Cuando el tanque haya acabado con el Tigre, la misión habrá llegado a su fin.

LÍNEA SIEGFRIED
EL REGRESO A SCHMERZEN

EL BOSQUE DE SIEGFRIED

Volvemos a la nieve. Ésta es una misión fácil en la que tendrás que fiarte de nuevo de tu brújula. Tu objetivo es volar varios Flaks y llegar a un punto determinado. Ve siguiendo la dirección marcada hasta el primer Flak. Cuidado con los soldados que encontrarás por el camino y ten en cuenta que te darás de bruces con una pareja de nazis en cada uno de los Flaks. Si ya los has volado, avanza en la dirección que te indica la brújula. Mucho ojo con el búnker de la izquierda. Fulmina a los tres soldados agazapados en su interior y sigue adelante.

Ahora llega el momento de volar otro Flak. ¿Cómo encontrarlo? Lo has adivinado, siguiendo tu brújula. Pero ojo, este cañón está en lo alto de un búnker, así que mucho cuidado al adentrarte en el edificio porque hay cinco soldados en su interior. Si ya has acabado con todos, sube por las escalerillas de la pared izquierda que localizarás en una sala con estanterías llenas de granadas. Sube a lo alto y vuela el cañón. Ahora, abandona el búnker y continúa por el camino marcado por la brújula. Con esto llegarás al final de tan sencilla fase.



DIE STURMGEWEHR



Avanza en línea recta. Elimina al tipo de la torreta y haz lo propio con el del búnker. Sigue hacia adelante y baja por las escaleras situadas a la derecha de la construcción. Ya en los pasillos, gira a la derecha, liquida al oficial y coge el disfraz. Continúa luego hacia adelante de nuevo, ignora las escaleras a la derecha y entra en la sala del fondo. Noquea al soldado y coge la documentación. Acto seguido, baja por las escaleras que has visto hace un momento.

Ahora sigue por la derecha, luego todo recto y después a la derecha de nuevo. En una mesa encontrarás más documentación. Vuelve por donde has venido y sigue hacia adelante hasta llegar a un control. Enseña tus papeles y pasarás sin mayor problema.

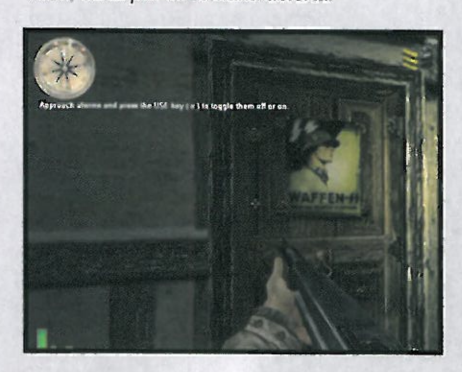
Sigue caminando hacia adelante. Abre la puerta y baja las escaleras. En el segundo control serás descubierto, así que desengrasa la ametralladora y fulmina a los enemigos. Después, sigue adelante otra vez. Pronto llegarás a una zona con cajas, donde tienes que abrir una puerta metálica a la derecha, subir por un pequeño tramo de escaleras en esa misma dirección, matar a un ingeniero con bata blanca y robar los planos. Sal de esta estancia y continúa a la derecha hasta el arsenal. Coloca la bomba y sal del lugar.

De lo que se trata ahora es de deshacer el camino recorrido hasta salir al exterior de la base. La cosa no va a ser fácil, porque un enjambre de enemigos intentará cortarte el paso. Cuando llegues al exterior, date la vuelta, sal por la puerta abierta en la alambrada y poco después ya estarás abandonando la zona.

CORTE DE COMUNICACIONES

Encamina tus pasos hacia adelante. Acaba con los dos soldados, deja atrás la garita, sigue recto y toma la segunda calle a la izquierda. Acaba con los tipos que te disparan desde detrás de unos sacos, sube las escaleras y atraviesa el puente. Luego, sólo tienes que seguir recto repartiendo estopa a diestro y siniestro. Acto seguido, llegarás a una zona más amplia con varios soldados apostados en torretas a derecha e izquierda. Una vez despejado el lugar, entra en las dos naves. Tienes que hacer lo mismo en ambas: introducirte en su interior, acabar con los enemigos, colocar dos bombas en las cercanías de las radios (están la una frente a la otra), salir de la nave, dirigirte a la parte de atrás y colocar las bombas en las antenas. El complejo saltará por los aires.

Ahora hay que huir cruzando la casa del comandante. Es fácil, sólo tienes que seguir recto. No te desvíes del camino, ya que perderse por las callejas mal iluminadas de este pueblo es fácil. Si sigues nuestras instrucciones, llegarás a una casa a la que se accede subiendo unas escaleras. En la puerta hay un póster como el de la captura que te mostramos a continuación. Ya en el interior de la casa, salta por la ventana abierta.



EL EXPRESO DE SCHMERZEN

Para llegar a la vía del tren, sigue la dirección de la brújula, caminando por la nieve, recorriendo las callejuelas de la aldea y disparando a troche y moche, claro está. Unos pasos más adelante, encontrarás las vías. Fíate de nuevo de la brújula y avanza hacia adelante matando a los perros que te salgan al paso.

Pronto llegarás a una bifurcación en la vía. Una vez allí, sube por las escaleras de la derecha. Cuidado ahora, porque te vigilan





desde dos torretas, situadas a izquierda y derecha. Elimina a los nazis y sigue por la izquierda. Más torretas. Haz lo que se suele hacer en estos casos y cruza un par de puertas en la reja. Tu recompensa será darte de bruces con dos nuevas torretas a diestra y siniestra. Acaba con sus inquilinos. En fin, vía libre para seguir recto y meterte en el edificio que verás junto a ti. Acaba con los enemigos y destruye el generador.

Ahora tienes que volver a la zona de las dos primeras torretas con que acabas de toparte hace nada y adentrarte en el edificio que ves a mano izquierda. Camina recto hasta entrar en una habitación con estanterías donde tienes que tomar la primera a la derecha hasta el final del pasillo. Luego, sube por las escaleras que encuentras en la segunda puerta a la izquierda. Sigue en esa misma dirección hasta que llegues al final del pasillo. Allí podrás hacer la transmisión.



ASALTO AL FUERTE SCHMERZEN

Último nivel del juego y uno de los más duros. Nada más salir del convoy tendrás que encargarte de los tiradores de las torretas que hay a izquierda y derecha. Son dos en cada lado, así que desenfunda tu rifle de precisión y mueve la cabeza en esas direcciones. Apunta bien, ya que si se produjese un número excesivo de bajas en tu compañía la misión habrá terminado.

Cuando hayan caído los tiradores entra por la puerta recién abierta frente a ti. Mata a los soldados del interior de la estancia y abre la puerta de la izquierda. Para ello tendrás que hacer girar la rueda de la derecha. Lo mismo con la siguiente puerta. Cuidado con los soldados parapetados tras la mesa. Fulmínalos, salta la barricada, abre la puerta de la izquierda, coge la munición y tira de la palanca. Habla con los compañeros que están tras una verja un poco más adelante.

Deshaz ahora el camino hasta encontrarte con tus hombres. Han puesto explosivos en una puerta. Vuélala usando el detonador de la derecha y camina por la nueva vía. Sigue hasta el final y gira a la derecha. Sigue recto de nuevo, baja las escaleras y coloca la primera carga explosiva sobre unas tuberías. Ahora, date la vuelta, salta sobre las cajas, camina hasta el final y coloca la segunda carga explosiva.

Vuelve a las escaleras por las que has descendido hace un momento y ve hacia la izquierda. Después de una caminata, encontrarás el lugar en el que colocar la tercera y última carga.

Continúa hacia la izquierda. Poco después llegarás a una especie de sala de calderas en la que tienes que abrir una válvula. Ahora, deshaz el camino andado hasta el ascensor, que está a mano izquierda del lugar en el que colocaste la primera bomba.

Ha llegado el momento de conseguir una máscara antigás. Avanza hasta la última habitación de la izquierda y baja por las escalerillas de mano. Camina siempre hacia adelante, dejando atrás una serie de cajas tras las que se parapetan los enemigos.

Después de un breve tramo de escaleras desvíate a la derecha. Sigue por la







única dirección posible hasta un nuevo tramo de escaleras, más largo que el anterior. Al fondo encontrarás un ascensor, pero no lo cojas todavía. Simplemente, gira la derecha y toma la máscara, pero recuerda bien la posición del ascensor. Camina recto y coge el desvío a la izquierda. Si caminas un poco más, entrarás en una nueva sala de máquinas. Abre las válvulas, pon los explosivos y corre cuanto puedas hacia el ascensor.

Ahora comienza el verdadero lío. En cierto sentido el propio fuego y las explosiones guiarán tu camino. Limítate a caminar hacia adelante y ve guardando la partida cada poco tiempo. Este nivel es muy difícil. Al fuego se le suman los soldados, que no son pocos. Lo ideal es que llegues a la puerta que te conduce al exterior con un mínimo de treinta de vida, porque fuera te espera un contingente de armas tomar: soldados atrincherados tras unas mesas y francotiradores a mano derecha. Cuando los hayas eliminado a todos, salta al tren y lárgate de este lugar. Y sonríe. El juego ha terminado y tú ya eres un héroe de guerra.

TIENE MÉRITO

Si eres de esos perfeccionistas a los que les encanta que los planes salgan bien, no separes tus ojos de lo que viene ahora. Son las nociones necesarias para saber cómo hacerte con todas las condecoraciones del juego.

ESTRELLA DE BRONCE

Termina el juego en nivel fácil.

ESTRELLA DE PLATA

Termina el juego en nivel medio.

CRUZ AL MÉRITO

Termina el juego en nivel difícil.



MEDALLAS

1. Encender la antorcha

En la primera misión debes rescatar a otro prisionero tras coger los explosivos. Lo encontrarás en el patio, subiendo unas escaleras, cerca de un camión. Conseguirás la medalla si sobrevive.

2. Barrenar el U-529

En la segunda misión, tu incursión en la base marítima de los nazis y el submarino debe ser discreta. Es decir, no pueden descubrir que eres un oficial disfrazado para hacerte con la medalla.

3. Operación Overlord

Para lograrla, sobrevive. Nada más. Y nada menos.

4. Tras las líneas enemigas

En la tercera misión, vuela los tanques que encontrarás a mano izquierda tras atravesar la verja que te lleva a las casas.

5. El día del Tiger

Consigues la medalla si en la segunda misión todos los miembros de la tripulación del tanque sobreviven.

6. El regreso a Schmerzen

En la quinta misión, al menos seis rangers de los que te acompañan en el tren tienen que permanecer con vida.

MÁS QUE MEDALLAS

No se vayan todavía, aún hay más. No todo iban a ser medallas y plomo para el pueblo. *Medal of Honor* esconde unas cuantas sorpresas. Aquí tienes algunas.

NAZIS DANZARINES

En la misión Barrenar el U-529, entrarás en una habitación en la que unos soldados juegan a las cartas después de enseñar por primera vez tu documentación. Abre la ventana de la derecha y verás a un par soldados bailando una típica danza rusa. Desconocemos de dónde proviene tanto regocijo.

EL MÉDICO LOCO

En la misión La resistencia de los francotiradores podrás acceder a este huevo de pascua sólo si juegas en nivel difícil. Mantén a toda la tripulación del tanque con vida. Pronto accederás a un divertido y desquiciante minijuego. Tienes un minuto para esconderte del médico del equipo Bazooka, que va a ir a por ti.



TÓCALA OTRA VEZ, SAM

En la misión Corte de comunicaciones, busca una puerta en la que distingas un cartel colgado del exterior. Es un bar. Si usas el piano, oirás el tema principal de la banda sonora del juego.



REAL WAR

LAUNCH

No hay juego que se resista a nuestro equipo de perros de prensa virtuales. Nuestros especialistas en guías no conocen límites. Gracias a ellos, podrás tender emboscadas, destruir submarinos, infiltrar paracaidistas y apoderarte de documentos clave sin que se te despeine el tupé ni caiga una gota de sudor de tus axilas.

CONSEJOS GENERALES

Tras horas de titánico esfuerzo al mando de los ejércitos que se disputan el control del mundo, hemos aprendido una serie de cosas que a continuación te detallamos. Confía en nuestra experiencia y te ahorrarás más de un disgusto.

1 Es importante que leas el manual antes de empezar. Fíjate en las teclas especiales, ya que algunas de ellas son verdaderamente esenciales. Por ejemplo, para defender una unidad o estructura, selecciona una o más unidades de ataque y dales la orden de "Proteger" (Tecla "O"). También puedes realizar un ataque simultaneo pulsando la tecla "S" mientras seleccionas varios objetivos. Para seleccionar múltiples unidades desde el panel de control, mantén pulsada la tecla "Control" mientras las seleccionas una a una con el botón izquierdo del ratón. Con estas teclas especiales, ganarás en velocidad y en agilidad a la hora de dar órdenes a gran y pequeña escala.

2 Aunque las 24 misiones de la campaña se basan en objetivos específicos, sí que hay una mecánica de juego que es efectiva en casi todas ellas. La principal dificultad de *Real War* consiste en resistir los ataques iniciales, ya que el enemigo tiende a abalanzarse sobre ti para no darte tiempo a consolidar tu estructura defensiva. Para evitar que tu base quede hecha trizas nada más empezar, edifica dos almacenes de suministro, un par de generadores de energía, un centro de operaciones terrestres y un centro de vehículos. Después, crea un par de unidades de artillería autopropulsada y un par de unidades antiaéreas para protegerte tanto de las incursiones terrestres como aéreas. Nuevos generadores, un centro de operaciones aéreas y varios helicópteros de ataque completarán una estructura defensiva eficiente en las primeras fases. Después, construye un centro de ingenieros para reparar estructuras y unidades y sitúa varios búnkeres alrededor de tu base.

3 A la hora de pasar al ataque, recuerda que es fundamental cortar las líneas de suministro enemigas y destruir sus principales estructuras para reducir así su capacidad armamentística. Destruye en primer lugar las baterías antiaéreas, ya que de esta forma podrás utilizar tu aviación para bombardear la zona. Luego, destruye los almacenes de suministro y continua con los centros de vehículos y centros de operaciones aéreas. Así evitarás que el enemigo genere nuevas tropas. Por último, realiza un ataque simultaneo por tierra, aire y (si la ocasión lo permite) mar para destruir lo que quede de la base.

4 Recuerda que conservar tus unidades el máximo tiempo posible es más importante de lo que pueda parecer en un principio. Las unidades que hayan causado ocho bajas en la infantería enemiga o que hayan causado cuatro bajas de unidades de cualquier otro tipo alcanzan el grado de "veteranas". Cuanto más experta es una unidad, más efectiva, rápida y precisa resulta en combate.

EJÉRCITO ALIADO

DEFENSA DE SAHALIN

OBJETIVOS: Proteger el centro de operaciones navales de los ataques rebeldes de la zona.

Si no eres capaz de superar este primer ensayo, lo tuyo no son los juegos de estrategia. Construye un almacén de suministro en el centro naval de operaciones (donde indica el ordenador). Luego, construye dos generadores de energía y asegura la zona neutralizando los débiles ataques rebeldes. Puedes utilizar el vehículo de reconocimiento para localizar las fuerzas enemigas en el norte y el este del mapa. Si quieres, pasa a la ofensiva o espera tranquilamente a que el enemigo se acerque para acabar con sus fuerzas.



EL FRENTE OESTE

OBJETIVOS: Proteger las instalaciones del antiguo campus universitario y neutralizar las fuerzas rebeldes de la zona.

Establece generadores de energía y almacenes de suministro en la base para que tus tropas estén bien abastecidas. Crea un centro de operaciones terrestres y un centro de vehículos para conseguir un par de unidades de artillería y dos antiaéreos. Luego puedes construir otro almacén de suministro y un centro de operaciones aéreas para empezar a crear helicópteros de ataque. Éstas son las estructuras básicas para empezar a engrosar tus tropas.



Envía tus fuerzas a defender el recinto de la antigua universidad. Cuando hayas limpiado la zona, dirígete hacia el puente del sur del mapa y destrúyelo. De esta forma ganarás un tiempo muy valioso para acabar de formar tu ejército.

Deja algunas unidades cerca de la universidad y otras en tu base para protegerte de las incursiones aéreas y las terrestres que te llegarán a través del puente que hay en el extremo noreste. En cuanto puedas, pon varios helicópteros a patrullar sobre el puente del norte para eliminar cualquier unidad terrestre enemiga que pretenda acercarse a tus posiciones. Aumenta tus efectivos de helicópteros de ataque y artillería autopropulsada tanto como se te permita. Estas unidades te bastarán para aplastar al enemigo que hay al otro lado del puente. A continuación, cruza el puente del norte o construye un nuevo puente más al sur para que tu artillería pueda franquear el río y, con la ayuda aérea, destruye la base que hay al sur del mapa. Explora el área de operaciones y neutraliza el resto de las fuerzas enemigas.

ATAQUE SORPRESA

OBJETIVOS: Localizar y destruir la fábrica de armas rebelde antes de que descubran tu posición.

Una misión fácil donde las haya. Construye un centro de operaciones navales y unos cuantos generadores de energía. Crea un almacén de suministro (más adelante deberás ampliarlo) y, cuando dispongas de suficientes recursos, crea un edificio de inteligencia naval y otro de operaciones especiales. Con este último podrás crear el misil de crucero. A continuación, crea un crucero y después un misil de crucero. Finalmente, ordena lanzar el misil contra la fábrica de armas. Para ello, debes dar la orden de atacar y seleccionar a continuación la fábrica.



OPERACIÓN URANO

OBJETIVOS: Tomar el control de la mina de uranio y establecer una base permanente para asegurar la zona.

Establece tu base de operaciones con las estructuras necesarias para desplegar tu ejército siguiendo el procedimiento de los consejos generales. Cuando puedas, dirige un ejército formado por unidades autopropulsadas, vehículos antiaéreos y varios helicópteros de ataque en dirección norte hasta que llegues al puente y destrúyelo. Así, el enemigo no podrá realizar ataques terrestres sobre tu base.

Ahora amplía tanto como puedas tu ejército. Tras construir un nuevo puente, realiza una ofensiva contra las fuerzas enemigas, que son muy numerosas y se encuentran en la parte noroeste del mapa. Tras limpiar la base sin destruir los edificios relacionados con la mina, neutraliza las unidades rebeldes que permanezcan aún en la zona. Luego, traslada tus fuerzas al área de la mina y establece un nuevo cuartel general. Para ello



necesitarás un cuartel de ingenieros. Asegura el perímetro controlando todas las estaciones de suministro del área de yacimiento. Mientras, puedes utilizar tus tropas terrestres para eliminar todas las baterías móviles antiaéreas que hay desperdigadas por el mapa.

MISILES CUBANOS

OBJETIVOS: Neutralizar las plataformas de misiles antes de que se produzca el lanzamiento.

Sólo dispones de quince horas (virtuales, no reales) para llevar a cabo tu cometido. Puedes basar tu táctica en una gran fuerza aérea o en una combinación de unidades terrestres y aéreas. En todo caso, debes desarrollar tu base como de costumbre y protegerte bien de los ataques por aire con unos cuatro antiaéreos.

Si quieres lucirte con tus aviones, desarrolla los edificios necesarios y crea un portaaviones que los pueda albergar. La clave está en pasar antes por las defensas antiaéreas con un avión de guerra electrónica y eliminarlas después. Perderás bastantes unidades, pero al final te impondrás.



La misión se hace más entretenida si la acabas con fuerzas combinadas, aunque deberás ser rápido. En este caso, crea una fuerza terrestre potente con artillería autopropulsada y antiaéreos (si quieres puedes incluir soldados y unidades bazuca). Envía un detector de minas al norte para dejar libre el paso y enfréntate con tus fuerzas al grupo de carros de combate enemigos. Después, elimina todas las baterías antiaéreas que encuentres.

Crea dos helicópteros de transporte y tantos de ataque como te puedas permitir. Carga unidades de infantería en el helicóptero de trasporte y llévalas a la zona elevada de la isla (es imposible acceder hasta dicho lugar de otra forma), destruye las baterías antiaéreas con tus fuerzas terrestres y luego utiliza tus helicópteros de ataque y aviones para limpiar el resto de la base enemiga, incluidas las plataformas de lanzamiento de misiles. Ten cuidado si envías algún barco hacia el norte para actuar con misiles de crucero, porque hay minas.

RUTA DEL PETRÓLEO

OBJETIVOS: Arrebatar el control de los pozos petrolíferos a las fuerzas del E.R.S. y neutralizar toda presencia enemiga en el área.

Establece tu base y construye en su perímetro gran cantidad de almacenes, generadores y las estructuras necesarias para desplegar tu ejército siguiendo el procedimiento habitual. Crea también un aeródromo con varios cazas aire-aire y varios bombarderos. Tampoco te olvides de edificar un centro de operaciones especiales, ya que éste te permitirá crear unidades rangers, de gran utilidad para inutilizar unidades o edificios enemigos.

Deja unas cuantas unidades protegiendo tu base de las incursiones aéreas enemigas y después avanza con el resto de tus fuerzas hacia el norte y destruye las unidades enemigas que custodian el puente. Tu principal objetivo deben ser las baterías antiaéreas rebeldes para poder bombardear la zona. Luego asegura el área con el apoyo combinado de fuerzas aéreas y terrestres. Cuando no quede ni una sola unidad enemiga en toda la zona, la misión habrá finalizado.



CERCO DE HIELO

OBJETIVOS: Defender la mina de uranio de la ofensiva de las tropas rebeldes hasta que lleguen los refuerzos.



Esta misión es muy dura al principio. Sigue el procedimiento habitual para desarrollar tu base, pero hazte en cuanto puedas con dos o tres antiaéreos, ya que la ofensiva aérea será rápida. Los helicópteros de ataque machacarán tus helicópteros de suministro y los aviones bombardearán tu base. También debes situar algún búnker alrededor de la base pronto para protegerte de un grupo de soldados que te atacarán desde el sureste. Luego, crea un aeródromo con múltiples cazas aire-aire y un par de bombarderos.

Debes formar una fuerza de ataque con artillería autopropulsada, soldados, vehículos antiaéreos y tantos helicópteros de ataque como te puedas permitir. Envía tus unidades a las inmediaciones del yacimiento. Para ello, sigue las huellas de neumático marcadas en la nieve y que apuntan en dirección norte. Cuando llegues a los límites del mapa, establece puestos avanzados al

norte para retrasar el avance rebelde hacia la mina. No construyas una base demasiado grande. Te bastará con un cuartel general aliado y luego lo necesario para crear varias unidades terrestres.

Cuando empiece la ofensiva enemiga, deberás resistir durante unas diez horas (no reales). Utiliza la base del norte para eliminar las primeras oleadas. Cuando destruyan la base, pon todo tu empeño en defender la mina. La mayoría de unidades enemigas son aéreas, así que nutre el centro de tu base de vehículos antiaéreos y no tendrás demasiados problemas.

LA BATALLA DE BARENTS

OBJETIVOS: Destruir el centro secreto de operaciones de los rebeldes.



Empieza por edificar un centro de inteligencia naval, uno de operaciones especiales y un almacén de suministro ampliado. Después, emplea a fondo los cazabombarderos invisibles para inutilizar a los vehículos antiaéreos que hay a lo largo de toda la costa. A continuación ,los enemigos detectarán tu presencia en la zona y enviarán varios carros de combate a acabar contigo, así que crea algunas unidades para detener su avance. También debes protegerte de los submarinos enemigos.

Llega la hora de utilizar todos tus bombarderos y misiles de crucero contra los objetivos situados en la zona noroeste del mapa. Elimina los vehículos antiaéreos que protegen el arsenal mediante misiles de crucero y luego utiliza los superbombarderos para acabar con el arsenal.

EL DESEMBARCO

OBJETIVOS: Recuperar el control de las Islas Kuriles.

La principal dificultad radica en que vas a combatir en una red de pequeños islotes incomunicados entre sí. Establece tu base y construye en ella tres almacenes y varios generadores para



garantizar el suministro al tiempo que creas las estructuras necesarias para desplegar tus tropas.

En cuanto puedas, hazte con varias unidades de artillería y antiaéreos. Presta atención al mini-mapa para intentar eliminar las lanchas de desembarco antes de que puedan descargar las unidades que transportan. Después, crea unidades de artillería pesada, vehículos antiaéreos, helicópteros de ataque y transporte y, finalmente, varios cruceros y un portaaviones. Localiza y destruye el resto de efectivos del ejército rebelde mediante el uso combinado de fuerzas aéreas, terrestres y navales. No te será muy difícil, ya que las fuerzas enemigas desplegadas en el archipiélago son más bien escasas y el grueso de los enemigos se concentra en la base situada al este. Lo ideal es que tus fuerzas aéreas lleven el peso de la operación. Una vez eliminas las defensas antiaéreas, lo demás es un paseo.

EL CONTRAATAQUE

OBJETIVOS: Neutraliza las fuerzas del Ejército Rebelde Soviético en el frente oeste.

Cuando ataques la base, empieza por eliminar las baterías antiaéreas utilizando los misiles de crucero y a continuación envía todos tus efectivos para destruir el resto de la base.

Establece tu base de operaciones dotándolas de las estructuras necesarias para desplegar tu ejército. Lo de siempre: empieza por situar los generadores de energía y los almacenes de recursos y luego dedícate al centro de operaciones terrestres, al de vehículos, al de operaciones aéreas y, por último, al de operaciones navales. Después, crea también un aeródromo, un cuartel de ingenieros, un centro de inteligencia terrestre, un silo de misiles y un cuartel de campaña.



Cuando todo esté listo y ampliado, asegura las defensas de la base con unidades terrestres y crea un par de satélites espía mediante el centro de inteligencia para tener un control total de los movimientos del enemigo. En primer lugar, elimina las defensas aéreas rebeldes (incluidas las de la base) y así asegura la superioridad aérea en la región.

Es la hora del ataque total. Crea un misil nuclear mediante el silo de misiles y lánzalo contra el cuartel general rebelde. Luego envía a tus tropas terrestres y aéreas hacia el extremo este del mapa. Encontrarás un numeroso grupo de carros de combate enemigos. Tras acabar con ellos, sigue hacia el norte y localizarás la base rebelde. Utiliza los misiles de crucero para acabar con el nutrido grupo de carros de combate y luego entra con todos tus efectivos para dar buena cuenta las tropas enemigas que queden en la zona.

EMBOSCADA AL CORONEL

OBJETIVOS: Acabar con el coronel Anatoli Gurevich y su guardia.

En esta misión no es posible recolectar recursos: tienes que ingeniártelas con los que te dan al principio. Establece una pequeña base de operaciones con un cuartel general aliado, un centro de inteligencia terrestre y luego un centro de operaciones especiales. Después, crea unas cuantas unidades de operaciones especiales, también conocidas como rangers. Estos necesitarán el apoyo aéreo ligero de varios helicópteros de ataque y un par de helicópteros de transporte para desplazarse.

Carga las unidades rangers en el transporte y lleva a toda la cuadrilla aérea hasta el extremo este del mapa. Para evitar ser detectado, cruza la zona por vía marítima. Al llegar, estaciona el helicóptero de trans-





porte en el pueblo abandonado del extremo sureste. Luego, desplaza los helicópteros de ataque por el margen derecho del mapa en dirección norte.

Cuando recibas el primer impacto de misil, elimina rápidamente las dos baterías antiaéreas que protegen al coronel. Luego traslada los transportes hasta la zona y descarga a los rangers. Por último, elimina al coronel y a sus hombres. Mucho cuidado con disparar a los edificios que hay en la zona, ya que la explosión resultante podría acabar con todos tus rangers.



Una vez en combate, empieza por atacar las fuerzas rebeldes atrincheradas en la zona más al este de la base enemiga. Utiliza los misiles de crucero para limpiar la zona de baterías móviles antiaéreas. De esta forma podrás utilizar la aviación para atacar puntos estratégicos de la base rebelde, situada en el extremo superior izquierdo del mapa. Luego avanza con todo tu ejército hacia la base rebelde.

Tras acabar con la resistencia, utiliza las unidades rangers para apoderarte de los documentos secretos del interior del cuartel general. La misión no termina aquí, ya que aún hay un numeroso grupo de rebeldes dispersos por la zona sur del mapa. Restaura todas tus unidades y acaba con todo rastro de vida rebelde en la isla.

EJÉRCITO REBELDE

LA CAÍDA DE VLAKO

OBJETIVOS: Acabar definitivamente con la amenaza rebelde y restablecer la normalidad en la región. Obtener los documentos secretos del E.R.S de su cuartel general.

Establece tu base con almacenes y generadores que garanticen el suministro y crea las estructuras necesarias para desplegar tropas por tierra, mar y aire. Construye rápidamente vehículos antiaéreos para evitar que los primeros ataques aéreos enemigos acaben con tu base. Cuando la base y tu ejército estén lo suficientemente desarrollados, traslada las tropas terrestres utilizando aerodeslizadores y helicópteros de transporte hasta la orilla a la izquierda de la base. No te olvides de trasladar rangers para robar los documentos. Un par de satélites (para crearlos necesitarás un centro de inteligencia terrestre) no te irán mal para observar toda la zona.

ATAQUE A SAHALIN

OBJETIVOS: Neutralizar el centro de operaciones navales aliado y las tropas que lo custodian.



Dirige tus dos unidades de sabotaje a la parte izquierda del mapa. Allí encontrarás la lancha de asalto que debes utilizar para sabotear el buque aliado fondeando en la bahía. Sube un saboteador a la lancha y lánzala contra el buque aliado. Los enemigos detectarán inmediatamente tu presencia e irán a por ti.

No es necesario mover a tus hombres de dónde están. Puedes esperar a que las fuerzas aliadas (unos cinco carros de combate y una veintena de hombres) se acerquen a ti y eliminarlas una a una. Cuando no quede ninguna, dirígete al centro naval de operaciones y destrúyelo.

CAZA AL SUBMARINO

OBJETIVOS: Localizar el submarino espía aliado y robar los informes secretos.

Una misión sencilla. Envía el helicóptero cazasubmarinos, el cañonero y la lancha de asalto de las fuerzas especiales a la zona de las balizas para esperar al submarino enemigo, que llegará desde el noreste. Mientras, desarrolla tu base para poder crear nuevas unidades navales.

Una vez localizado el submarino enemigo, lanza cargas de profundidad con el cañonero para obligarlo a emerger y utiliza la lancha de asalto de las fuerzas especiales para abordarlo en cuanto salga a la superficie y robar la información secreta (ten cuidado de no destruirlo antes de hacerte con los



documentos). Tus fuerzas serán irremediablemente detectadas, así que lleva de vuelta tus unidades a la base y crea cuatro nuevos cañoneros.

Al sur de la isla te esperan seis cruceros aliados. Sólo debes destruirlos para dar por zanjada esta sencilla misión.

OBJETIVO LENINGRADO

OBJETIVOS: Destruir los edificios del centro de mando aliado y neutralizar la presencia enemiga en la zona.



Establece una base de operaciones con las estructuras necesarias para desplegar el ejército. Empieza por los almacenes de suministro y los generadores de energía. Luego construye un centro de campaña y un centro de vehículos para crear varias unidades de tanquetas, carros de combate, artillería autopropulsada y unidades antiaéreas. A continuación, envía tus tropas de tierra para controlar el puente más cercano y así evitar la infiltración de tropas enemigas.

Tras cruzar el puente y destruir los carros de combate que encontrarás al otro lado, lanza un ataque combinado con fuerzas terrestres y áreas sobre el recinto universitario (debes destruir todos los edificios del interior del recinto).

Restaura tus unidades liquidadas y neutraliza la base aliada situada en el norte del mapa. Hay unos cuantos carros de combate defendiendo la base, con lo que destruirla por completo no resultará nada peligroso. Para finalizar, destruye las unidades enemigas que puedan quedar en el mapa.

LA TRAMPA

OBJETIVOS: Engañar al ejército internacional aliado para que ataque y destruya una supuesta fábrica de armas.

Establece una pequeña base de operaciones con las estructuras necesarias para tus tropas. Después crea varias unidades y sitúalas en las inmediaciones



de la supuesta fábrica de armamento. Cuando dispongas de suficientes recursos (800), construye una lanzadera Scud desde la falsa fábrica de armas. Observa cómo las fuerzas aliadas caen en la trampa y la hacen volar por los aires. Sí, es una misión un tanto absurda, pero las facilidades no van mal de vez en cuando.

TENSIÓN FRONTERIZA

OBJETIVOS: Destruir la base de ejército internacional aliado y todas sus tropas.

Establece tu base de operaciones con las estructuras necesarias para asegurar los suministros y desplegar tu ejército. Empieza por crear un par de almacenes de suministro y luego un centro aéreo. Rápidamente, crea varios helicópteros de ataque para defender la base de los primeros ataques aliados. Luego edifica un centro de ingenieros, múltiples generadores de energía y un centro de operaciones terrestres. No te irá mal crear varios cuarteles de campaña, centros de vehículos, un centro de inteligencia terrestre y otro de operaciones especiales. El objetivo último es reunir un poderoso ejército terrestre y aéreo.

Antes de iniciar el ataque a la base enemiga, coloca las defensas junto a los puentes para proteger las movilizaciones de tropas. Con la cobertura de los helicópteros de ataque, utiliza tus tropas de tierra para localizar y neutralizar la base enemiga y las fuerzas que la custodian.

Gracias a los satélites, descubrirás que la base se encuentra en el extremo superior izquierdo del mapa. Por suerte, ésta apenas cuenta con efectivos para



defenderse, lo cual convertirá tu pequeña invasión en un relajado paseo militar.

ORO NEGRO

OBJETIVOS: Defender las instalaciones petrolíferas y establecer un fuerte sistema de defensa antiaérea en la región.

Construye las estructuras necesarias para desplegar tus fuerzas en la zona. Sitúa búnkeres a lo largo del perímetro de toda la base. Usa el centro de inteligencia terrestre para crear un par de satélites y luego envíalos a los extremos norte y sur del mapa. Exporta tropas terrestres a la región petrolífera y a los alrededores de la ciudad.

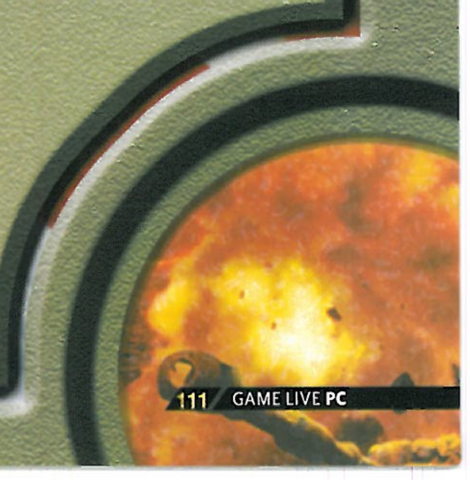
Cuando hayas higienizado la zona, sitúa varias defensas antiaéreas para defender la ciudad y los pozos. Asegura el área bajo tu control y prepárate para lanzar una ofensiva combinando tropas aéreas y terrestres para neutralizar la base enemiga al suroeste. La ciudad está fuertemente protegida, así que en primer lugar elimina los búnkeres y los carros de combate y luego ocúpate del cuartel general y del resto de instalaciones aliadas.



EN LOS URALES

OBJETIVOS: Obtener el control de la mina de uranio en poder del ejército aliado.

Establece tu base de operaciones con las estructuras necesarias para asegurar los suministros. Edifica varios





centros de vehículos, un par de cuarteles de campaña, un centro de inteligencia terrestre y uno de operaciones especiales. Luego concentra una gran fuerza de ataque aéreo y terrestre. Para ello, construye también un aeródromo con varios cazabombarderos y cazas aire-aire. Sitúa diversas baterías móviles alrededor de la base y envía un satélite a inspeccionar la zona sur del mapa.

Llega la hora de plantar cara a las fuerzas del ejército aliado que rodean la mina del suroeste del mapa y lanzar un ataque contra su base instalada en la zona. Para penetrar entre las líneas enemigas y hacerte con el control de la mina, empieza por realizar pequeñas incursiones aéreas primero contra los carros antiaéreos y luego contra los demás carros de combate.

Tras limpiar la zona, llega el momento de utilizar tus tropas terrestres. Avanza en dirección norte siguiendo la carretera hasta llegar a la base enemiga. Elimina en primer lugar los búnkeres y, luego, acaba con el resto de instalaciones aliadas. Finalmente, destroza sin contemplaciones cualquier reducto de resistencia enemiga que quede en la zona.

LAS PUERTAS DE MOSCÚ

OBJETIVOS: Conquistar la región acabando con la base enemiga y las tropas agrupadas en las inmediaciones.

Establece una base de operaciones y asegura los suministros suficientes para concentrar un gran número de tropas. Crea tres almacenes de suministro, varios generadores de energía, un centro de operaciones terrestres, uno de vehículos y uno de aéreas, y empieza a crear unidades tan pronto como puedas. Sitúa inmediatamente unidades antiaéreas y varios búnkeres alrededor de la base.

Sigue edificando hasta que dispongas de todos los edificios disponibles, aeródromo y muelle incluidos. Establece posiciones de defensa en la base y en la región y mina las líneas principales de comunicación del enemigo para impedir su avance.

Todas estas precauciones son pocas ante el inminente, poderoso e incesante ataque aliado al que te verás sometido a los pocos minutos de iniciar la misión. Crea un par de satélites y desplázalos hacia el noroeste y el suroeste del mapa. Utiliza tus bombarderos y los misiles de crucero de los submarinos para realizar ataques selectivos sobre la base enemiga situada junto al extremo oeste del mapa. Elimina los búnkeres, los carros antiaéreos y las estructuras más importantes. Agrupa tus efectivos terrestres y lanza la ofensiva final. En último lugar, localiza y destruye las restantes unidades enemigas.

LAS ISLAS KURILES

OBJETIVOS: Recuperar el control del archipiélago de las Kuriles.

El desarrollo de esta misión es idéntico al de la novena de los aliados, sólo que en esta ocasión juegas desde la perspectiva de los rebeldes. Así que repite la misma operación: construye las estructuras necesarias para desplegar tus fuerzas y defensas en la zona.

Empieza por situar varias baterías móviles antiaéreas y blindados antiaéreos por todo el perímetro de tu base. Al tratarse de una zona de islotes, las fuerzas marítimas y aéreas imponen su supremacía. Construye un centro de inteligencia terrestre y luego un satélite que enviarás a la zona sur del mapa. Crea un aeródromo, con cazas aire-aire, cazas aire-tierra y bombarderos. Erige también un centro de operaciones navales y luego un portaviones (con su correspondiente flota aérea) y varios submarinos diesel.



Cuando todo esté listo, envía efectivos navales y aéreos para realizar ataques selectivos sobre los objetivos aliados. Ataca especialmente los puntos estratégicos de la base aliada situada en el islote de más al sur del mapa.

Cuando la zona esté debilitada, utiliza lanchas de desembarco y helicópteros de transporte para trasladar las tropas de isla a isla y neutralizar toda resistencia enemiga.



BATALLA DEL VOLGA

OBJETIVOS: Neutralizar el último bastión aliado: la base fortificada de Engels.

Empieza por edificar los almacenes de suministro, los generadores de energía y centros de operaciones terrestres, navales y aéreas. Perfecciona la base de operaciones hasta que te sea posible desplegar todas tus fuerzas en la región. Incluso, si puedes, construye un silo de misiles nucleares. Sitúa múltiples baterías móviles antiaéreas en la base. Edifica un centro de inteligencia terrestre y envía un satélite a explorar la parte norte del mapa.

Tu primer objetivo debe ser el muelle situado a pocos kilómetros de tu base. Éste se encuentra protegido por un portaviones y varios cruceros, destructores y torpederos. Utiliza submarinos diesel para acabar con la flota enemiga y luego envía un superbombardero a destruir el muelle. Emplea los transportes anfibios y helicópteros para desembarcar tus fuerzas al otro lado del Volga.

Avanza con las tropas de tierra, mar y aire en dirección norte. Unos pocos metros antes de llegar a la base, trepa por la colina de la derecha. De esta forma, podrás sorprender a las fuerzas aliadas con un ataque por la retaguardia.

Neutraliza la base enemiga, así como toda presencia del ejército aliado en la zona. Si lo crees necesario, puedes utilizar el silo de misiles para lanzar un ataque nuclear, aunque antes deberás limpiar el área de unidades antiaéreas.

INFORMACIÓN VITAL

OBJETIVOS: Destruir el centro de inteligencia aliado de Inchon.

Establece una pequeña base de operaciones, con las estructuras necesarias para tus tropas. Prepara tus fuerzas especiales para una misión encubierta. Recuerda que para disponer más adelante de fuerzas especiales necesitas construir en este lugar un centro de inteligencia terrestre que a la vez te permitirá crear las unidades de sabotaje. Para crear los comandos, necesitas un centro de operaciones especiales.

Crea también un satélite espía y envíalo al norte del mapa. Organiza un ejército formado por soldados, unidades de sabotaje, soldados con bazuca y comandos. Añádele cuatro carros de combate y un par de helicópteros para que protejan la base de cualquier incursión aliada. Utiliza helicópteros de transporte para infiltrar tu grupo de soldados en las líneas enemigas. Debes dirigir a tus hombres en dirección norte siguiendo la senda que hay a la derecha del mapa.

Estaciona los helicópteros en la llanura vacía que hay tras la base enemiga. Desplaza cautelosamente un saboteador hasta las cercanías de la base (éste debe encontrarse en el interior de un transporte) y sabotea el cuartel general aliado. Tras la explosión, utiliza la totalidad de tus tropas terrestres y aéreas para dar buena cuenta del resto de fuerzas y estructuras aliadas.



EL GOLPE FINAL

OBJETIVOS: Expulsar a los aliados del hemisferio oriental.

Establece una base de operaciones y asegura los suministros suficientes para concentrar gran número de tropas. A los pocos minutos de iniciar la misión, tu base será atacada por una sorprendente cantidad de unidades aéreas y terrestres. Para evitar la embestida aérea, sitúa varias baterías móviles antiaéreas a lo largo de todo el perímetro de la base. En cuanto a los segundos, destruye inmediatamente el puente que da acceso a la base y sitúa minas en la entrada de la misma para bloquearles el paso.

Tómate todo el tiempo que te haga falta y crea un gran número de fuerzas rebeldes. Establece un centro de inteligencia terrestre y envía un satélite a inspeccionar la zona noreste del mapa. Utiliza tus unidades aéreas para realizar ataques selectivos sobre la base aliada. Primero las unidades antiaéreas, luego el aeródromo y finalmente los centros de vehículos y el silo de misiles.

Tras el primer tanteo, lanza una ofensiva combinando unidades de ataque terrestres y aéreas. Debes construir puentes y defenderlos para facilitar el avance de tus tropas. Para finalizar la campaña rebelde, destruye la base aliada situada al noreste y acaba con las fuerzas enemigas que la custodian.





A juzgar por los pocos que hemos conseguido este mes, **los trucos empiezan a ser una especie en peligro de extinción**. Pese a todo, nuestra inmersión en el mundo mágico de los códigos ha dado como resultado este **pequeño montón de truculentas delicias**.

SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER



Pulsa [º] para desplegar la consola. Introduce uno de los siguientes códigos y, después, pulsa ENTER para activarlo:

- **please god**
  Modo Dios
- **please giveall**
  Todas las armas y munición
- **please killall**
  Matar a todos los monstruos del nivel
- **please open**
  Abrir todas las puertas
- **please fly**
  Modo volar
- **please ghost**
  Cruzar las paredes
- **please invisible**
  Invisibilidad
- **please tellall**
  Ver todos los mensajes
- **please refresh**
  Restaurar la energía



DRUNNA



Selecciona la consola de la izquierda en el menú principal e introduce como código CHEATON. Durante la partida, pulsa la tecla F2 y introduce uno de los siguientes códigos:

- **MEMOK**
  Todas las memorias
- **OGGOK**
  Todos los objetos
- **DRUUNA0**
  Vestido normal
- **DRUUNA1**
  Sin ropa
- **DRUUNA2**
  Ropa salvaje
- **DRUUNA3**
  Vestido de Lara Croft
- **DRUUNA4**
  Vestido de la mujer maravillas
- **DRUUNA5**
  Vestido de Spiderman
- **LUCEOK**
  Iluminar zonas oscuras del mapa
- **ABRHAM21**
  Todos los mapas



STAR WARS: STARFIGHTER

En el menú de opciones, verás que hay una consola donde puedes introducir un código. La lista de códigos y resultados es la siguiente:

- **Overseer**
  Acceso a todas las opciones
- **Heroes**
  Imágenes de protagonistas y naves
- **Planets**
  Imágenes de planetas
- **Ships**
  Imágenes de naves enemigas
- **Credits**
  Ver los créditos
- **Woz**
  Animación con motivo navideño
- **Bluensf**
  Starfighter modificado para misiones de bonificación
- **Jarjar**
  Los controles responden al revés
- **Minime**
  Modo invencible
- **Ltdjgd**
  Mensaje del programador



BATTLE REALMS

1. Para destruir edificios enemigos, pulsa Ctrl. + D y selecciona la construcción o construcciones que deseas destruir.
2. Para obtener puntos Yin de manera fácil, con el clan del Loto, debes construir el edificio llamado Tomb of Brothers e invocar a Lythis. En cuanto aparezca, haz que ataque un árbol y sumarás un buen montón de puntos.
3. Con el clan de la Serpiente puedes hacer algo parecido. Entrena a Ronin y enséñale la técnica del Yin Blade Battle Gear. Luego, haz que ataque un árbol con la espada Yin.



Todo sobre el juego on line

EL DESPERTAR DEL DRAGÓN

Prueba antes que nadie Dragon Empires





Ya es posible registrarse para participar en el testeo público de la beta de *Dragon Empires*. El jefe del proyecto, Ted Carron, explica que "será un juego de rol multijugador intenso y competitivo destinado a que la gente se reúna y forme grupos". Una vez se formen los distintos clanes, éstos deberán luchar por una de las 50 ciudades que pertenecerán a alguno de los cinco imperios en liza.

Una de las curiosidades que acompaña al desarrollo de *Dragon Empires* es que hay dos equipos de desarrollo trabajando en paralelo para adaptarlo a dos mercados tan distintos como el europeo y el norteamericano. El primero está en California y se encarga de la programación de los servidores y de los gráficos, mientras que el segundo, con sede en el Reino Unido, se encargará de todo lo que tenga que ver con la interacción de los jugadores con el juego.

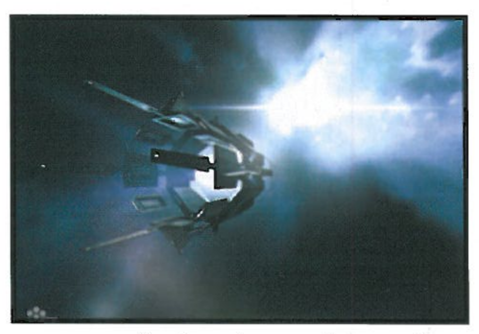
Ted Carron ha explicado que su intención "es que el juego resulte atractivo para jugadores de ambos lados de Atlántico, aunque no excluimos que se mezclen unos con otros y coincidan en el seno de los mismos clanes". Se trata de una forma original de plantear el diseño de un mundo persistente, aunque tal vez las diferencias entre jugadores europeos y americanos no sean tan marcadas.

Para participar en el proceso de testeo, busca el formulario de solicitud en www.codemasters.com/dragonempires/front.htm.

Si no fuera por el idioma, nadie se daría cuenta de la distancia que nos separa.

VISIONES DEL PARAÍSO

Eve Online avanza con paso firme



La compañía de desarrollo CCP está actualizando a diario la web dedicada a su proyecto *Eve Online*. En www.eve-online.com no sólo encontrarás una nueva imagen cada semana, sino que ahora dispones de más información sobre el argumento del juego e historias con protagonistas de las cinco razas disponibles, que te ayudarán a entender mejor el universo de este prometedor título en desarrollo.



La calidad gráfica de este juego no deja de sorprendernos.

Gracias a la nueva información aportada por sus creadores, sabemos que las cinco razas descienden de humanos y que la paz entre ellas es tan frágil que cualquier pequeño roce iniciará un conflicto que perturbará hasta las más lejana de las estrellas. Es prácticamente obligada la visita a la página web del juego para ver las nuevas imágenes. Si te impresionan tanto como a nosotros, es posible que quieras inscribirte en la fase de testeo público que pronto se iniciará.



EVERQUEST DE LUJO

EverQuest Legends, la respuesta a los sibaritas del rol on line

Sony Online está a punto de abrir una zona de acceso restringido para los jugadores de *EverQuest* que estén dispuestos a pagar un poco más de lo usual. La cuenta especial *EverQuest Legends* incluirá una página web en la que los jugadores podrán consultar las estadísticas de sus personajes y los objetos que poseen. Este servicio exclusivo incluirá también un diario donde se anotarán automáticamente las hazañas realizadas y las tareas pendientes, así como tus amigos y enemigos en el juego.

Contratar este tipo de cuenta dará acceso a unos servidores restringidos en los que un equipo de animadores organizará aventuras y provocará ataques sorpresa. A esto hay que añadirle una serie de misiones épicas que tendrán como protagonistas a algunos de los más célebres personajes de Norrath. También se añadirán nuevas armas, mapas interactivos y una página web fácil de configurar para las cofradías que lo soliciten. Los privilegios saldrán caros: tener una cuenta *EverQuest Legends* costará 39,95 dólares (la cuota mensual básica es de 10 dólares). Puedes encontrar más información en http://legends.everquest.com.



Una buena opción para consultar cómodamente tus estadísticas.



¿Una página para tu cofradía? Nunca tan fácil como será a partir de ahora.

ALÍSTATE DE GORRA

Prueba World War II Online gratis

El mes pasado te hablábamos de algunas compañías que ofrecían acceso gratuito a sus juegos on line durante un periodo de pruebas. En el caso de *World War II Online*, lo que inicialmente estaba pensado como oferta temporal va a convertirse en permanente. Ahora en Playnet.com vas a tener la posibilidad de probar durante 14 días el juego.

Ni siquiera necesitas comprarlo, ya que puede descargarse de Internet. De todas maneras, debes estar muy convencido de que el juego te interesa, ya que la descarga que se realiza desde www.gigex.com es de 107 MB. En caso de que el juego te convenza y quieras seguir en él, podrás mantener los personajes que hayas creado.


En el frente andan algo escasos de tropas. ¿A qué esperas para unirte?

HAY VIDA AHÍ FUERA

Ace of Angels abre sus puertas virtuales

Ace of Angels promete una buena oferta. Este simulador espacial on line destinado al combate entre jugadores está en su última fase de desarrollo. Antes de que empiecen a editarse las misiones de pago, existirá la posibilidad de descargar la versión cliente y jugar con una de las 20 naves sin tener que soltar un solo céntimo de euro. El que avisa no es traidor. Su web oficial es www.aceofangels.com.


Si te ofrecen la oportunidad de pilotar una nave de gorra, no le hagas ascos.

Todo sobre el juego on line

QUEREMOS MÁS

Nuevos datos sobre Star Wars: Galaxies



Por muy inofensivo que sea, nosotros no nos acercaremos mucho a este bicho.

De entre los futuros proyectos que hay en desarrollo, no hay ninguno tan ambicioso como *Star Wars: Galaxies*. Aunque la información sigue siendo escasa, han aparecido dos nuevas imágenes y detalles sobre el sistema de comercio del juego. Los personajes no jugadores no comprarán ningún tipo de objeto, con lo que la venta de objetos se limitará a los otros jugadores. Para ello se están creando mercados y estaciones de comercio. También sabemos que cada personaje tendrá un barra de experiencia y que está no se nutrirá en exclusiva de los enemigos que eliminemos, ya que el ejercicio de cualquiera de las 40 profesiones disponibles dará experiencia.
El juego sigue sin fecha de lanzamiento y seguimos sin tener noticias de cuando empezará la fase de pruebas, pero de momento puedes echarle un vistazo al apartado de preguntas más frecuentes que incluye su web, http://starwarsgalaxies.station.sony.com/.

VUELVEN LOS ATREIDES

El nuevo juego de Dune estrena web

Dune Generations, juego on line de estrategia en tiempo real basado en el universo *Dune*, estrena página web. En ella se recupera la información de la antigua página y se añaden algunas novedades, como imágenes que permiten hacerse una idea de cómo será. En www.dune-generations.com podrás encontrar también el formulario de inscripción a la fase de testeo, a la cual todavía puedes unirte. La oferta de la nueva página se complementa con un extenso documento de preguntas más frecuentes, algo de arte gráfico y fondos de escritorio.



Estrategia en 3D, on line y con marca *Dune*. El juego promete.

CLANES DE LA RED

CLAN OGT

Los miembros del Clan OGT son seis, más dos aspirantes que pronto se unirán a sus filas. Actualmente juegan sobre todo a *Counter Strike*, pero aseguran ser también expertos en *AoE2: The Conquerors*. Los OGT buscan gente con ganas de jugar y no les importan nimiedades como el sexo, la edad, la raza, las ideas políticas o el lugar de procedencia. Si estás interesado en divertirte jugando a estos dos juegos con ellos, puedes visitar su página web para saber cómo contactar con sus integrantes.

http://www.clanogt.cjb.net

EVIL SOULS

Los Evil Souls tienen una idea muy profesional y dinámica de lo que supone formar parte de un clan. Se dedican a jugar a *MechWarrior 4*, un gran título on line no del todo popular en nuestro país, y participan en varias ligas, como la LH2 americana, donde han conseguido varias victorias, y la liga de clanes españoles de *MechWarrior 4*, de muy reciente creación. De momento son 20 los miembros de este competitivo clan, pero están abiertos a cualquiera que desee disfrutar con ellos de "estos maravillosos robots".

http://www.corsarios.org

NAVES A LO GRANDE

DarkSpace alcanza su versión 1.3

Por fin podrás ponerte tras el cuadro de mandos de un inmenso crucero interestelar. Con él, disfrutarás de un poder de destrucción cien veces superior al de las naves ligeras que solemos pilotar en simuladores futuristas. Y todo gracias a *DarkSpace*, un juego en el que te enfrentas a jugadores todo el mundo y que acaba de alcanzar una nueva versión, la 1.3. En ella se ha implementado un sencillo sistema de comercio y la posibilidad de abordar naves enemigas. Su web oficial es www.darkspace.net.

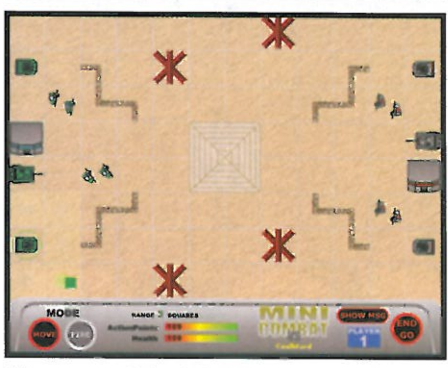


El juego está pensado para usar exclusivamente la vista en tercera persona.

TIENES UN E-MAIL

Juega gratis a Mini Combat Mission

Combat Mission es un juego de estrategia por turnos que anteriormente sólo se podía adquirir on line y que finalmente estará en las tiendas del Reino Unido. Para promocionar su lanzamiento, se ha editado un mini juego al que puede acceder cualquiera que dé una dirección de correo electrónico. *Mini Combat Mission* se juega por turnos y las jugadas son enviadas por correo electrónico. Después de elegir a tu oponente y el escenario en el que quieres jugar, inicias tus movimientos y empiezas a acumular puntos. Todos los inscritos aparecerán en un ranking general que podrá consultarse en http://www.minicombat.com/.



El aspecto del mini juego difiere mucho de *Combat Mission*.

TOHU CLAN

La cofradía de los Exploradores de Camelot está integrada por un grupo de jugadores que se conocieron jugando a *EverQuest* y han optado por pasarse juntos a *Dark Age of Camelot*. Son muchos, y por eso se les ha hecho imprescindible crear una serie de reglas de uso interno que están recogidas en el llamado Libro Rojo del clan. A día de hoy, se han convertido en una de las cofradías más poderosas dentro del servidor Morgan La Fay. Entre sus éxitos destaca la captura de un castillo fronterizo.

http://exploradores.de/Camelot/

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixoiberica.com



Marzo en HastajuegO

Por Hastaj_delux

Prepárate para un mes de marzo, que viene cargado de novedades espectaculares y la culminación de todos los preparativos que deben desembocar en la Segunda Liga HastajuegO de *Counter Strike*.

64 equipos se van a ver las caras en la modalidad de seis contra seis. Competirán en los mejores mapas oficiales (cs_ y de_) en este torneo, totalmente on line, para el que hemos puesto a disposición de los equipos las mejores máquinas del momento: los servidores VIP de Hastajuego. Una liga con todas las garantías de que el desarrollo de la competición sea óptimo: confirmación de participantes, arbitrajes, la última versión de CS-Guard...

Este mes, también vas a poder visitar todo el Drugstore y conocer todos los entresijos de la que ha sido el área más secreta y bien guardada de Hastajuego. Allí vas a encontrar todo lo que un Gamer como tú haya soñado en algún momento de su vida. Accesos garantizados a servidores de última generación con todo el ancho de banda que te puedas imaginar, juegos y competiciones exclusivas, la "Boutique" con las últimas novedades de hardware y software, etc. Pero eso es sólo el principio. Marzo acaba de empezar, pero ya promete ser un mes sonado. Y eso sin mencionar los premios y regalos que tenemos guardados en la recámara, premios de auténtico lujo que pueden ser tuyos sólo por hacer lo que te gusta, jugar en Hastajuego.com.



JUEGO SUCIO

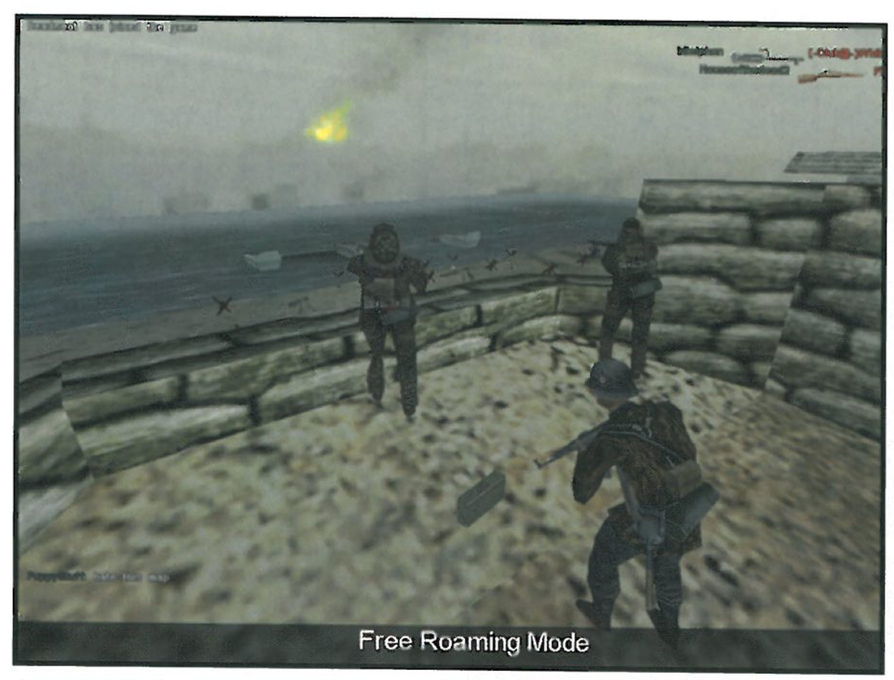
Internet se llena de tramposos

Por S. Sánchez

Una nueva generación de tramposos invade la Red. Esta vez cuentan con verdaderos arsenales tecnológicos que dan a la eterna expresión "hacer trampas" un nuevo significado. Sin embargo, se está empezando a encontrar la forma de combatirlos. Tal vez pronto la comunidad on line pueda consensuar una serie de reglas y hacer que todos las respeten.

Desde que los juegos existen, nunca ha faltado gente dispuesta a buscar formas más o menos ilícitas de jugar con ventaja. Antes era frecuente que los jugadores sacasen partido de los códigos de trucos introducidos por los propios desarrolladores o que se aprovechasen de errores de programación, pero nunca antes había habido tantos programas externos que permitan manipular un juego en beneficio de quien los utiliza.

Los trucos afectan a todo tipo de juegos (en algunos simuladores on line no es



***Day of Defeat* se ha convertido en uno de los blancos principales de los tramposos.**

PROTECCIONES BÁSICAS

Siguiendo los consejos de Blizzard, te facilitamos una serie de direcciones en que podrás encontrar antivirus y *firewalls*.

ANTIVIRUS

www.pandasoftware.es
www.norton.com
www.tauscan.com
www.moosoft.com

FIREWALLS

www.zonealarm.com
www.sygate.com
www.networkice.com

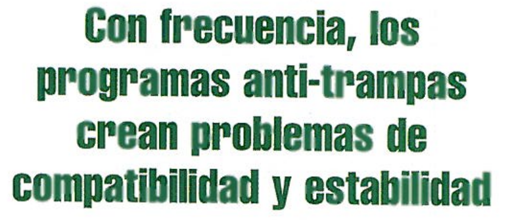


Estar situado al otro lado de una pared ya no es sinónimo de seguridad.

extraño ver aviones que disparan ¡hacia atrás!), pero este tipo de piratería informática se suele centrar en especial en los de rol y acción. En los últimos meses hemos asistido a una auténtica avalancha de asaltos concentrados sobre todo en *Diablo II* y las opciones multijugador de *Half-Life*, juegos muy populares y, por tanto, más susceptibles de convertirse en blanco de las tropelías de tramposos de todo tipo. Aun así, juegos como *Quake 3* o *Unreal Tournament* también han soportado asaltos de este tipo, aunque no con tanta frecuencia.

Conjura diabólica

Un ejemplo claro de cómo actúa esta nueva generación de tramposos "organizados" es lo que ha pasado recientemente en los servidores de *Diablo 2*. Todo empezó cuando un pequeño grupo de jugadores encontró la forma de duplicar los objetos del juego. Luego vinieron programas mucho más sofisticados que permitían robar cuentas de otros usuarios o apoderarse de sus objetos sustrayéndolos de la ventana de comercio. Blizzard empezó por negar que se estuviesen produciendo ataques de este tipo (calificó las informaciones aparecidas al respecto de "simples rumores") y luego intentó corregir los agujeros de programación de que se estaban aprovechando los tramposos. Sin embargo, no quiso o no pudo localizar a los que se habían beneficiado de las trampas y anular sus cuentas, algo que el texto legal que firman todos los usuarios antes de empezar a jugar tiene previsto.



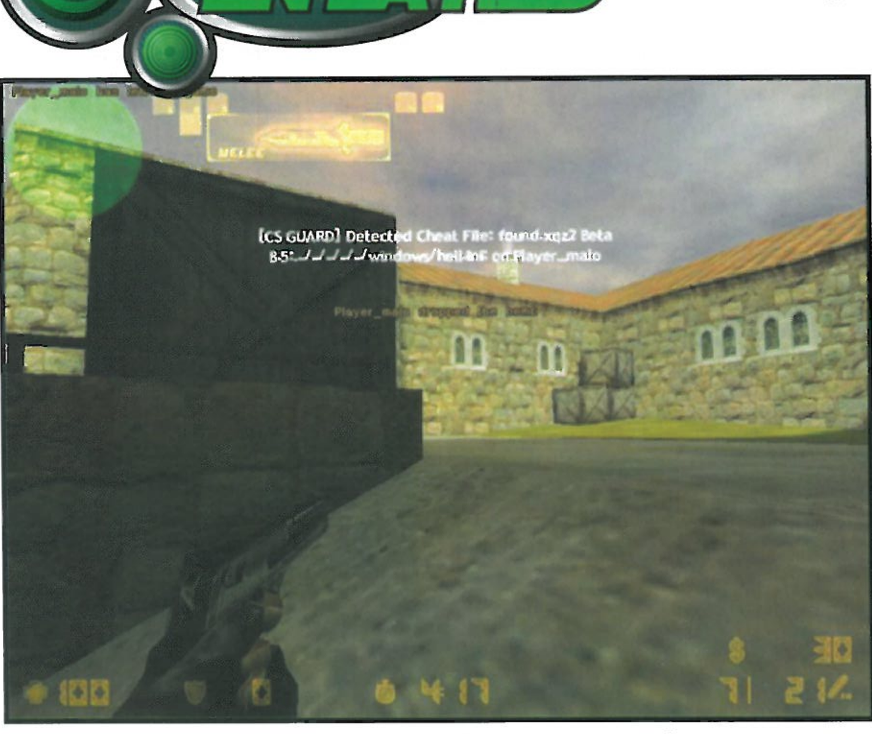
Con frecuencia, los programas anti-trampas crean problemas de compatibilidad y estabilidad

Muchos jugadores están molestos con la compañía californiana porque piensan que no se ha hecho lo suficiente para defender a los usuarios honestos. El resultado es que el juego ha perdido gran parte de su atractivo, que consistía en acumular objetos valiosos y raros ya sea por azar, perseverancia o habilidad en el comercio. Como ahora son muchos los jugadores que utilizan objetos robados o duplicados, el sistema comercial del juego ha perdido su razón de ser.

El mercadeo de objetos era tan intenso y popular que en las subastas on line se habían vendido algunos de ellos por hasta 100 €. Aun así, no parece que los ladrones y duplicadores de objetos lo hayan hecho con la intención de venderlos. Más bien parece que, como suele



Los últimos trucos permiten hacerte con los objetos de la ventana de comercio sin tener que pagar.

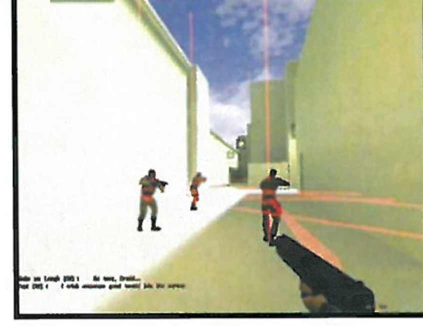


CS Guard en acción. Después de la detección, llega la expulsión.

ocurrir en estos casos, se trata de aficionados con conocimientos de informática que han invertido tiempo y esfuerzo en crear estos programas de trucos para demostrar (tanto a la comunidad on line como a ellos mismos) que son capaces de hacerlo.

La situación que se vive en los servidores de *Diablo 2* es, hoy por hoy, de casi completa anarquía: como en los países sumidos en el caos, existen leyes, pero no jueces ni cuerpos de seguridad con voluntad de hacer que se cumplan. Tras el texto legal aprobado por la compañía no hay nadie con autoridad para que se respete. Blizzard ha conseguido reforzar la seguridad del programa, pero, al no castigar a los tramposos, se ha embarcado en un pulso que sólo puede perder: después de todo, ¿por qué no intentar hacer trampas si por ello no te expulsan? *Dark Age of Camelot* optó por una política mucho más firme: se expulsó a los primeros *cheaters* y nadie más (que se sepa) ha vuelto a intentarlo.

En las últimas semanas, Blizzard está empezando a reaccionar, consciente de que se juega las futuras posibilidades de éxito de uno de sus juegos insignia. Entre sus medidas, destaca la publicación de una serie de consejos prácticos para aquellos que sufran el ataque de tramposos y la apertura de una cuenta de correo para que los que encuentren cualquier anomalía puedan informar de ella.



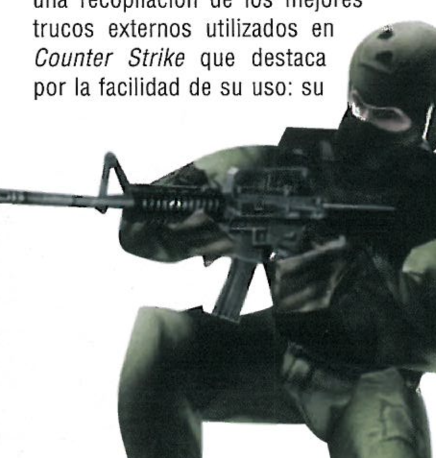
Quitamos el color del escenario, con lo que el blanco está clarísimo.

Un caso bien distinto es el de los juegos multijugador derivados de *Half-Life*, en especial el cada vez más popular *Counter Strike*. En ellos no hay objetos que puedan alcanzar valor económico, pero sí un poderoso motivo para hacer trampas: la terrible rivalidad entre jugadores y clanes, exacerbada por el marcado carácter competitivo del juego en sí. En territorio *Counter Strike*, es mucho lo que está en juego y el fin justifica los medios.

Acción con trampa

Durante una época de infausto recuerdo, los trucos empezaron a tener mucho más peso en el resultado de los combates que el buen manejo del ratón. Pero entonces apareció la panacea, el programa Punkbuster, una herramienta tan eficaz que se convirtió en estándar para asegurar que en las partidas on line se juegue limpio. Se trataba de un programa de desarrollo amateur, pero sus creadores intentaron darle salida comercial ofreciéndoselo a Valve para que pudiera incluirlo en sus próximos lanzamientos. La compañía norteamericana se negó porque estaba desarrollando su propio programa para impedir trucos, que hasta ahora ha dado resultados más bien pobres. Al no llegarse a un acuerdo, los autores de Punkbuster renunciaron a seguir adelante con el proyecto y volvió a reinar la anarquía.

Y fue entonces cuando apareció el programa de trucos por excelencia, el OGC, una recopilación de los mejores trucos externos utilizados en *Counter Strike* que destaca por la facilidad de su uso: su



RECETA CASERA

Ésta es la lista de consejos que Blizzard ha facilitado a sus jugadores para que puedan proteger sus cuentas, personajes y objetos de *Diablo II*.

A) Nunca dar la contraseña o clave del CD a nadie. Los empleados de Blizzard no te lo pedirán bajo ninguna circunstancia, así que cualquiera que lo haga es un impostor.

B) Nunca usar programas como *trainers*, *hacks* o *cheats*. Y no sólo porque es jugar sucio, sino porque estos programas pueden instalar un virus en tu ordenador que permita a los piratas informáticos manipular la información de tu equipo. Esto ha sucedido en *Diablo 2*: hace unos meses circuló un programa que supuestamente permitía duplicar objetos y que no era más que un virus que permitía manipular las cuentas de algunos jugadores.

C) Recomendamos el uso de programas de protección para tu ordenador como los antivirus o los *firewalls*.



Trucos a la carta y a prueba de tontos. Eso es OGC.



Tener ciertos objetos en *Diablo 2* ahora puede ser síntoma de que el jugador no es trigo limpio.

aspecto es idéntico al de la consola de selección de objetos en la fase de compra del juego. Las posibilidades que da el uso del OGC son tremendas. Puedes ver a tus enemigos a través de las paredes, hacer que tus balas no se detengan ante nada e incluso predeterminar que de cada cierto número de disparos al menos uno vaya a la cabeza de tu oponente. Eso convierte a sus usuarios en máquinas de matar prácticamente invencibles sin que sea posible detectar de forma inequívoca que están haciendo trampas.

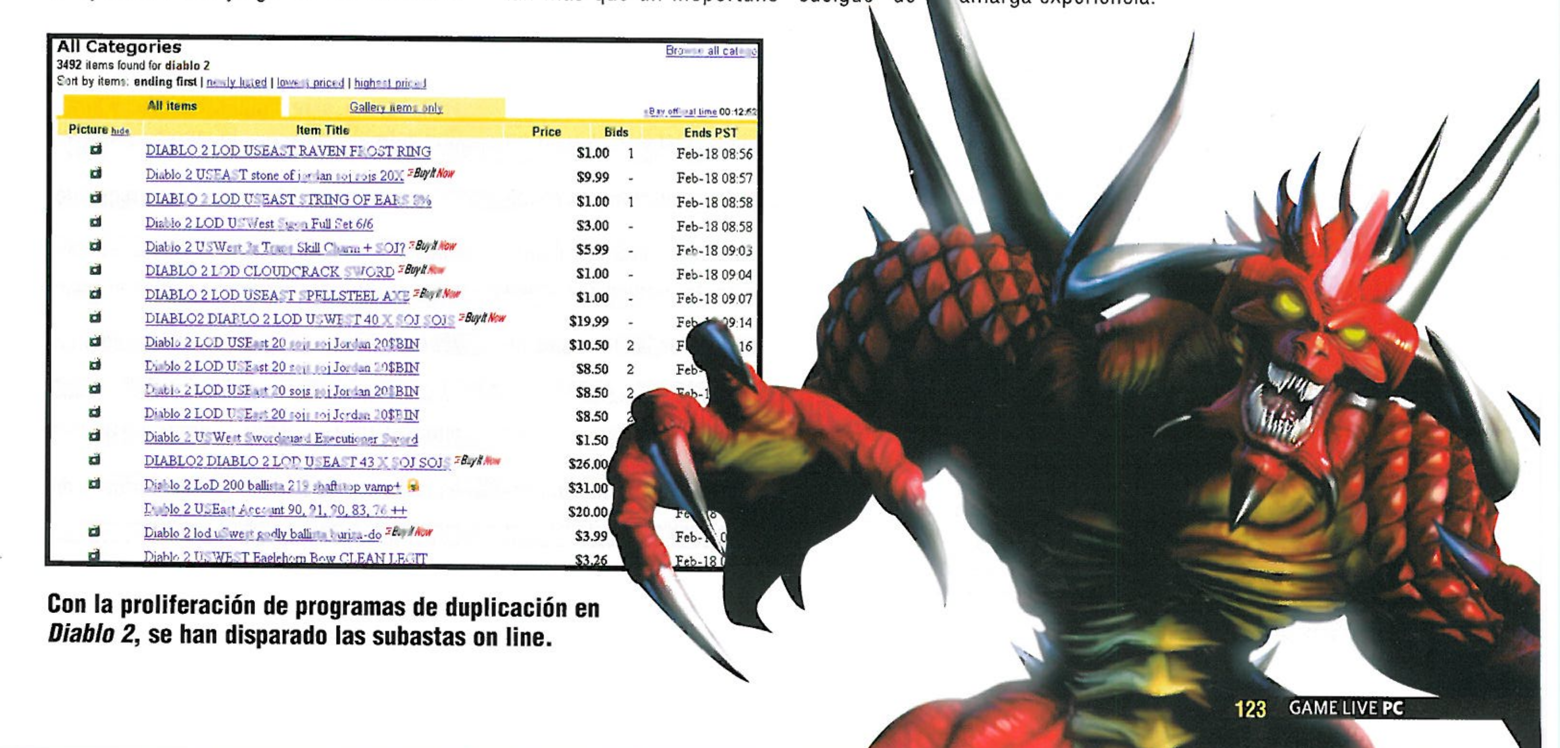
Santuarios virtuales

En vista de cómo está el patio, no es extraño que muchos jugadores hayan iniciado un éxodo gradual a los servidores que ofrecen medidas de seguridad razonables. Algunos de estos "santuarios", como el servidor Hastajuego.com, utilizan el programa de seguridad CS Guard que hace una exploración del disco duro de los jugadores conectados tanto antes de la partida como durante su desarrollo. Este programa puede ralentizar algo la ejecución del juego en determinados momentos, pero según Pere Torrents, responsable de comunicación del portal, "los jugadores de juegos de acción aceptan este pequeño inconveniente porque a cambio tienen la seguridad de estar jugando en un servidor en que impera el juego limpio".

Los servidores de Diablo 2 han sufrido la actuación de la nueva generación de tramposos

El fenómeno de los trucos tecnológicos es tan reciente que hasta ahora no han empezado a aparecer empresas de software especializadas en combatirlos. Por eso los actuales programas para evitar trampas son muy parecidos a los antivirus y, por tanto, resultan inestables y pueden producir incompatibilidades. Pocas cosas molestan más que un inoportuno "cuelgue" de tu ordenador en plena partida de *Counter Strike*, pero seguro que en poco tiempo podremos disfrutar de programas profesionales mucho más limitados que garantizarán el juego en igualdad de condiciones sin producir efectos secundarios no deseados.

Tras un año realmente caótico en los servidores on line, muchos jugadores empiezan a aprender una dura lección: el uso de trucos acaba haciendo que los juegos resulten prácticamente injugables. Menos estables, menos competitivos y menos divertidos. Todos pierden. Si esa dura lección sirve para que los usuarios acepten una serie de reglas, se comprometan a respetarlas y acepten que se expulse sin contemplaciones a los que no lo hagan, algo positivo habrá salido de tan amarga experiencia.



All Categories
3492 items found for diablo 2
Sort by items: ending first | newly listed | lowest priced | highest priced
All items | Gallery items only
eBay official time 00:12:52

Picture	Item Title	Price	Bids	Ends PST
	DIABLO 2 LOD USEAST RAVEN FROST RING	$1.00	1	Feb-18 08:56
	Diablo 2 USEAST stone of jordan soj sojs 20X Buy It Now	$9.99	-	Feb-18 08:57
	DIABLO 2 LOD USEAST STRING OF EARS 3%	$1.00	1	Feb-18 08:58
	Diablo 2 LOD USWest Sigon Full Set 6/6	$3.00	-	Feb-18 08:58
	Diablo 2 USWest 3x Tower Skill Charm + SOJ? Buy It Now	$5.99	-	Feb-18 09:03
	DIABLO 2 LOD CLOUDCRACK SWORD Buy It Now	$1.00	-	Feb-18 09:04
	DIABLO 2 LOD USEAST SPELLSTEEL AXE Buy It Now	$1.00	-	Feb-18 09:07
	DIABLO2 DIABLO 2 LOD USWEST 40 X SOJ SOJS Buy It Now	$19.99	-	Feb-[illegible] 09:14
	Diablo 2 LOD USEast 20 sojs soj Jordan 20$BIN	$10.50	2	F[illegible]16
	Diablo 2 LOD USEast 20 sojs soj Jordan 20$BIN	$8.50	2	Feb-[illegible]
	Diablo 2 LOD USEast 20 sojs soj Jordan 20$BIN	$8.50	2	Feb-1[illegible]
	Diablo 2 LOD USEast 20 sojs soj Jordan 20$BIN	$8.50	2[illegible]	[illegible]
	Diablo 2 USWest Swordguard Executioner Sword	$1.50	[illegible]	[illegible]
	DIABLO2 DIABLO 2 LOD USEAST 43 X SOJ SOJS Buy It Now	$26.00	[illegible]	[illegible]
	Diablo 2 LoD 200 ballista 219 shaftstop vamp+	$31.00	[illegible]	[illegible]
	Diablo 2 USEast Account 90, 91, 90, 83, 76 ++	$20.00	[illegible]	Fe[illegible]8
	Diablo 2 lod uswest godly ballista buriza-do Buy It Now	$3.99	[illegible]	Feb-[illegible]
	Diablo 2 USWEST Eaglehorn Bow CLEAN LEGIT	$3.26	[illegible]	Feb-18 [illegible]

Con la proliferación de programas de duplicación en *Diablo 2*, se han disparado las subastas on line.

MOD DEL MES

Esta imaginativa modificación ha conseguido, casi sin proponérselo, hacer realidad el sueño de muchos aficionados: aprovechar la opción *bullet time* de *Max Payne* para conseguir **escenas de artes marciales a cámara lenta al más puro estilo *Matrix*.**

Las patadas que se combinan con el *bullet time* son mortíferas.

MAX PAYNE KUNG FU Edition

Por S. Sánchez

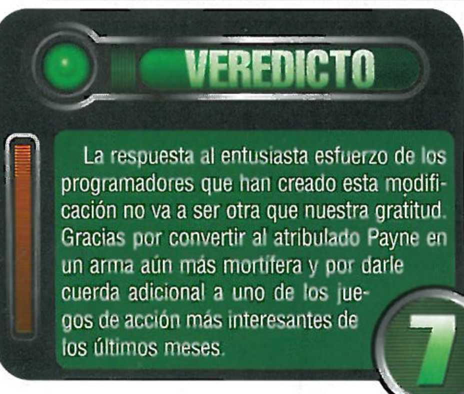


Esta postura es calcada a la de Neo en *Matrix*.



FICHA TÉCNICA

GÉNERO	Acción
WEB	http://kungfu.maxpayneheadquarters.com/
JUGADORES	LAN ☒ Internet ☒



VEREDICTO

La respuesta al entusiasta esfuerzo de los programadores que han creado esta modificación no va a ser otra que nuestra gratitud. Gracias por convertir al atribulado Payne en un arma aún más mortífera y por darle cuerda adicional a uno de los juegos de acción más interesantes de los últimos meses.

7

Todo lo que necesitas para jugar a este mod lo encontrarás en nuestro CD1 de este mes. En primer lugar, debes actualizar tu copia de Max Payne con el parche 1.05 y, a continuación, descomprimir el mod en la carpeta del juego. Cuando inicies Max Payne, en la ventana de juego personalizado, dispondrás de la opción de arrancar el juego con Kung Fu Edition. Como se deduce de su nombre, este mod convierte al agente Payne en un experto en artes marciales. Pese a que esta curiosa variante ya ha alcanzado su versión 2.0, se trata de una modificación amateur en fase beta y, por tanto, tiene sus limitaciones. Como el mod no funciona bien del todo en las primeras fases del juego, su creador ha habilitado todas las misiones de forma que puedas acudir al selector de niveles y jugar la fase que prefieras.

El salto de la grulla

Para saber si la modificación está funcionando correctamente, observa si a Payne le ha salido coleta y tiene un aspecto inequívocamente oriental. Si es así, pulsa la tecla 1 y aparecerá un icono en el que tu agente estreñido favorito lanza una patada al aire. Selecciónalo como si estuvieras eligiendo una arma y así activarás el modo Kung Fu. Si el icono no aparece al abrir el menú de armas, no está todo perdido: aproxímate a la pared más cercana y salta hacia ella para de nuevo pulsar la tecla de salto. Max "Pequeño Saltamontes" Payne se apoyará en la pared para impulsarse hacia atrás. Con esto habrás activado automáticamente el modo Kung Fu.

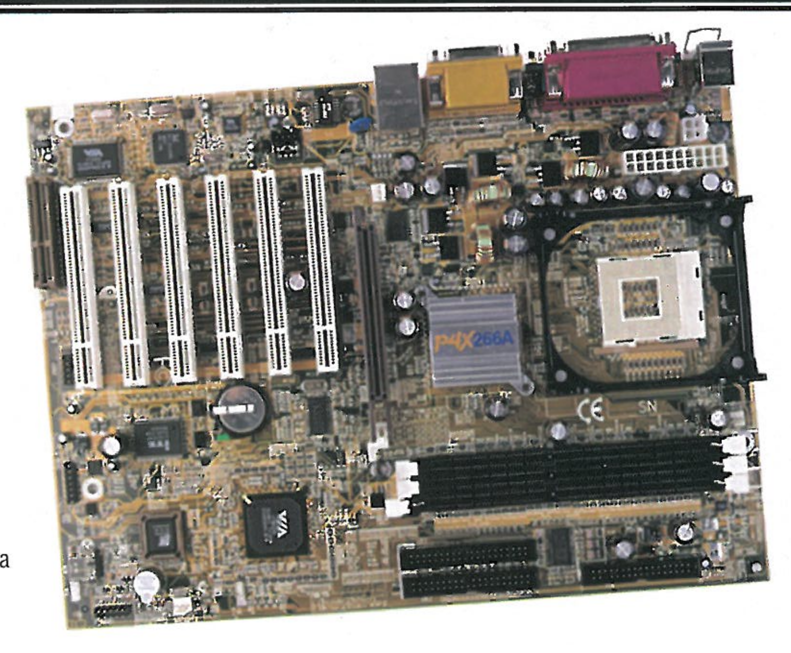
Antes de enfrentarte a los enemigos del juego, practica un rato los nuevos saltos y movimientos. Los más importantes son las patadas que se realizan pulsando a la vez la tecla de salto y la de activación del *bullet time*. Estos golpes son mortales, además de tremendamente espectaculares, pero consumen tu limitado tiempo de cámara lenta. Si quieres disfrutar al máximo de Max Payne: Kung Fu Edition, elige la misión especial que aparece en el selector de niveles, ya que en ella dispondrás de todo el bullet time que quieras. Los enemigos van a salir por doquier, y algunos de ellos utilizarán también técnicas de arte marcial en sus aparatosos ataques.



NUEVA PLACA BASE VIA P4PA

Más ancho de banda para tu PC

VIA lanza al mercado una nueva placa base que utiliza el chip Apollo P4X266A, mejorando los anchos de banda para optimizar la comunicación entre los distintos componentes del PC. La nueva placa está adaptada a la memoria SDRAM DDR266 y el soporte Ultra ATA/133 para los futuros discos duros de 7.200 y 10.000 r.p.m. Con el fin de mejorar el rendimiento de los periféricos, la placa incorpora el USB 2.0, 40 veces más rápido que la versión 1.1, y mejora los accesos a la memoria para los dispositivos con soporte Ultra DMA 33/66/100/133, incluidos los discos BigDrive. La placa está pensada para los procesadores P4 con zócalo 478. Sin duda, una de las novedades de la placa es la mejora de la tasa de transferencia entre el Northbrige y el Southbridge, que ahora puede alcanzar los 266 MB. La placa incorpora audio y conexión para red.



NUEVA GENERACIÓN 3D BLASTER

Creative anuncia sus tarjetas con GeForce 4



Creative ya ha lanzado sus nuevas tarjetas gráficas 3D basadas en el chip de nVidia GeForce 4. En total, se trata de cinco nuevos modelos. La 3D Blaster 4 MX420, con procesador MX420 y 64MB memoria SDR, será la menos exigente de la familia, mientras que la 3D Blaster 4 Ti4600, con 128 MB de memoria DDR y procesador MX420, será la joya de la corona. Según Eoin Leyden, Director Europeo de Productos Gráficos de Creative Labs Europa, "esta extensa gama de productos ofrece soluciones tanto para los usuarios que disponen de un presupuesto más ajustado, como para aquellos que desean adquirir el producto más avanzado y de más espectaculares prestaciones". No hay ninguna duda de que los fabricantes acogen con ilusión el nuevo procesador de nVidia, aunque también ofrecerán versiones más económicas con el MX420.

CARMACK CONTRA NVIDIA

El artífice de Doom 3 habla de GeForce 4



El célebre desarrollador John Carmack ha criticado a nVidia por bautizar a sus tarjetas con nombres que prestan a la confusión. Criticó que se utilizara el nombre de GeForce 2 cuando simplemente se trataba de un aumento de las frecuencias del procesador original. Aun así, reconoció que las GeForce 3 y las más recientes GeForce 4 sí han aportado mejoras de arquitectura.

Según Carmack, el único problema de la cuarta generación es que las tarjetas con los procesadores GeForce 4 MX usan, en realidad, un procesador GeForce (NV10) algo mejorado, con dos unidades de texturas pero sin Vertex Shaders. Así que, mientras las tarjetas de nVidia precisan de varios cálculos, la Radeon consigue determinar los Vertex Shaders de una sola pasada. Probablemente los compradores opten por esta tarjeta pese a que las GeForce 3 o la Radeon 8.500 ofrecerán mejores rendimientos en juegos como *Doom 3*.

3DXF YA ES HISTORIA

Esta compañía deja de existir



Hace tiempo que han dejado de existir versiones actualizadas oficiales de controladores para las tarjetas Voodoo y, desde mediados de febrero, su web dejó de estar operativa. A nVidia, el comprador, sólo le queda ultimar unos cuantos detalles para acabar con la absorción definitiva de la compañía, sus marcas y las patentes.

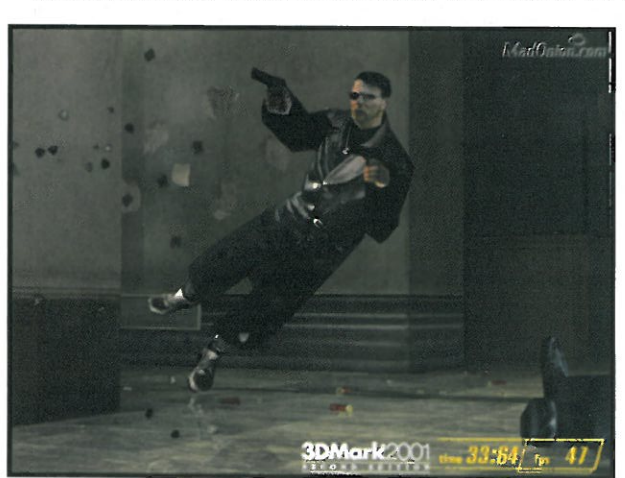
Los poseedores de estas tarjetas deberán dirigirse a las páginas web de los fabricantes o a las no oficiales para obtener controladores actualizados. Si tienes una de sus tarjetas, toma nota de esta dirección: www.voodoofiles.com. En ella encontrarás todo lo que necesites saber más opciones de actualización de los controladores. Con esta nueva absorción, nVidia sigue avanzando hacia el monopolio en el mercado de tarjetas gráficas.

3DMARK 2001 SE

MadOnion se actualiza



La compañía desarrolladora de uno de los programas de testeo más extendidos ha actualizado su 3DMark. En vez de cambiar el nombre y dar por inaugurada una nueva gama, el desarrollador ha optado por añadir las siglas SE (Second Edition). El nuevo programa es compatible con Windows XP y DirectX8.1. Además, soporta los últimos procesadores de Intel y AMD. Dentro de las nuevas pruebas, se incluye el Pixel Shader en su versión 1.4. También se ofrece información adicional sobre los controladores, la velocidad con los discos duros y el puerto AGP. Si eres un fan de las pruebas de rendimiento y quieres poner a prueba tu PC, puedes bajarte la versión de evaluación de la página de MadOnion (www.madonion.com).



BAZAR DIGITAL



TARJETAS Y ALTAVOCES

Creative va a vender conjuntamente la tarjeta de audio Audigy Player y los altavoces Inspire 5.1 5300. El paquete se ha bautizado con el nombre de Sound Blaster Audigy Surround 5.1 y estará en las tiendas a partir de marzo. De este modo, Creative se suma a las soluciones 5.1 a un precio razonable. El lote incluirá un juego.

Precio: 229 €

CONMUTADOR A/V

El Trust 4Port Audio&Video Switch es un dispositivo destinado a la conmutación de audio y vídeo. El dispositivo dispone de cuatro entradas tanto RCA como S-Video. Con esta cajita podrás conectar distintos aparatos audiovisuales a tu PC o emplearlo como conmutador en tu televisor. Otra de las ventajas es que el dispositivo no precisa de alimentación externa. Es la solución si andas escaso de conexiones.



Precio: 43,87 €

MAXTOR 3000 LE



El Personal Storage 3000 LE de Maxtor es un disco duro externo de 40 GB a 5.400 r.p.m. La novedad es que este dispositivo utiliza la interfaz de conexión USB 2.0, aunque también es compatible con la versión 1.1 en detrimento de la FireWire. La conexión USB 2.0 consigue una transferencia de datos 40 veces superior a la versión 1.1. Es un excelente soporte para almacenar y transportar archivos, aunque tendrás que cargar con su alimentador.

PRECIO: 232 €

PLEXWRITER 40/12/40

Plextor se ha adelantado a los demás fabricantes con esta grabadora capaz de grabar CD-R a 40x y regrabables a 12x. Se trata de un accesorio interno que utiliza la interfaz IDE. A estas velocidades, es imprescindible una protección para los posibles vaciados, así que se ha incorpora la tecnología Burn-Proof para prevenir este tipo de problemas.

Precio: 225 €





A principios de febrero, el fabricante californiano nVidia anunciaba **dos nuevos procesadores gráficos disponibles en seis versiones**. Así que ya puedes irte despidiendo de los GeForce 2 y GeForce 3 y hacerle un hueco a **los flamantes GeForce 4** Titanium (NV 25) y GeForce 4 MX (NV17)

LOS NUEVOS GEFORCE 4

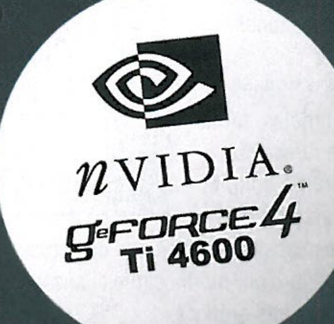
Lo mismo, pero con turbo

No nos confundamos, no se trata de nuevas arquitecturas, sino de una oportuna optimización de la generación precedente. El procesador GeForce 4 Titanium mejora las prestaciones del GeForce 3 y, por tanto, va a convertirse en su sustituto natural. Dispone en toda la gama de cuatro unidades de renderización y la capacidad de relleno de la versión que hemos probado (300 MHz) asciende a 1,2 Gpixel/s.

Para alcanzar tales frecuencias, NVIDIA utiliza un nuevo empaquetado para el procesador, así como un nueva pareja de radiador y ventilador termorregulados que parece extremadamente eficaz. El procesador incluye 128 MB de memoria DDR y funciona a una velocidad de 325 MHz, con lo que estamos hablando de las frecuencias más altas jamás alcanzadas en el terreno de las tarjetas gráficas. Sin embargo, la clave de la potencia de las GeForce 4 Titanium se debe a otro factor del que enseguida te hablamos.

Tecnologías muy afinadas

Sea cual sea la potencia de un procesador gráfico, el secreto de los resultados 3D proviene de la memoria de la banda de paso disponible. Recuerda que el paso a la memoria DDR duplicó los resultados en las GeForce. Pues bien, algo parecido pasa con el GeForce 4 Ti. La segunda versión del controlador de



El motor Code Creatures alcanza en esta escena más de 800.000 polígonos.

7,5

NOMBRE: GeForce 4 MX440-T
FABRICANTE: MSI
CARACTERÍSTICAS: Velocidad del procesador de 250 MHz a 300 MHz, 64 MB de memoria DDR de 166 MHz a 550 MHz.
PRECIO: Por determinar



La GeForce 4 Ti 4600 es el Rolls Royce de las tarjetas gráficas optimizadas para Direct3D 8.0.

memoria *Lightspeed Memory* ofrece una banda de paso hasta dos veces superior a la del GeForce 3. Para alcanzar tal nivel, este controlador utiliza un sistema de compresión de los datos Z (la profundidad) y analiza si un píxel será o no visible en la pantalla (*Z-Occlussion culling*). Otra técnica, el *Auto Precharge*, permite enviar datos a la memoria antes de que sean necesarios.

Finalmente, también tiene su importancia el *Quad Cache*. Se trata de cuatro memorias caché ultrarrápidas que permiten mejorar inteligentemente la memoria de la banda de paso. Verás que los resultados son muy elevados, incluso con el *antialiasing* activado.

El motor nFiniteFX II, encargado de la iluminación, el mapeado y las texturas (*Vertex Shaders*), es una versión mejorada del que utilizaba la anterior GeForce. Para aquellos que hayan pasado el último año entrando y saliendo del Triángulo de las Bermudas, recordaremos que este motor permite hacer realidad funciones 3D que hasta ahora los desarrolladores sólo podían imaginar, así que se acabaron las funciones predeterminadas introducidas con DirectX 8.0 y explotadas a través de las extensiones Open GL 1.3 (su integración completa en OpenGL 2.0 tendrá lugar a finales de 2002). Esta tecnología ofrece una libertad de programación inigualable para el desarrollo de juegos 3D. Sin embargo, como ocurre con toda nueva tecnología, hará falta que los desarrolladores la asimilen y aprendan a sacarle partido. De momento, un año después de la aparición del nFiniteFX, sólo una decena de títulos explotan sus prestaciones.

Ningún juego actual pone a prueba los límites de los GeForce 4 Titanium

La nueva versión, el nFiniteFX II, ofrece una segunda unidad de cálculo para los vértices. Esto significa una potencia de cálculo geométrico tres veces superior a la del GeForce 3. En la práctica, permite crear personajes con decenas de millares de polígonos y dotarlos de movimientos de una elegancia y una fluidez sin igual. Evidentemente, estas tecnologías serán verdaderamente explotadas por los motores de los futuros juegos de acción 3D, ya sea *Doom 3* o la nueva entrega de *Unreal*.

En cuanto a los efectos de luz y superficie que se aplican en los píxeles (*Píxel Shaders*), las nuevas tarjetas siguen explotando al máximo la versión 1.3, mientras que la Radeon 8.500 de ATI emplea la versión 1.4. La diferencia entre las versiones se traduce en el distinto número de instrucciones y de longitud de los mini programas que pueden emplear.

Accuview y pantallas múltiples

Con el LigthSpeed Memory II, encargado de mejorar el ancho de banda y garantizar la velocidad de los frames, el procesador GeForce 4 Titanium puede emplear toda su potencia en los juegos. Pero digamos las cosas claras: ninguno de los motores gráficos actuales pone a prueba los límites de GeForce 4 Titanium.

Lo cierto es que no es realmente necesario alcanzar 140 imágenes por segundo con *Quake III* a una resolución de 1.600 x 1.200 con color de 32 bits. Por eso, nVidia nos invita a mejorar las funciones de *antialiasing*, que son extremadamente golosas y absorben una buena parte del ancho de



***Werewolf*, otra demo, demuestra la potencia de las dos unidades de *vertex shaders* del GeForce 4 Ti.**



La GeForce 4 MX460-UT de MSI: buenos resultados 3D y notables funciones de vídeo.

Un ejemplo de utilización de *shaders* con barro y polvo en *4x4 Evolution*.

banda de la memoria. Sin embargo, en muchos juegos el *antialiasing* no tiene casi ninguna utilidad, ya que el deslizamiento es demasiado rápido y es imposible juzgar la calidad de imagen. Este debate desencadena polémica entre los que prefieren explotar el *antialiasing* , el 4XS, una mezcla entre un *antialiasing 4X* o el modo particular Quincunx del GeForce 3. Pero bueno es saber que, con la potencia de que dispone el GeForce 4, explotar al máximo el *antialiasing* no compromete en nada la fluidez de los juegos actuales. Así, el modo Quincunx utilizado en la GeForce 4 Titanium obtiene el mismo rendimiento que una GeForce 3 sin *antialiasing*.

El Accuview, que agrupa los modos 2X, Quincunx, 4X y 4XS, ofrece una gran variedad de resoluciones a escoger y garantiza buenos resultados. Otra novedad sobre la gama alta de nVidia son las funciones de pantalla múltiple (reunidas bajo el nombre de Nview), que permiten, como pasa con la Radeon 8.500, utilizar dos monitores CRT o LCD e incluso un monitor y una televisión. El Nview está a años luz del TwinView de los GeForce 2 MX en términos de funcionalidad y de facilidad de manejo. Y al fin es posible disponer de varios escritorios distintos. Una función de ventanas transparentes permite visualizar ventanas ocultas sin tener que desplazarlas.

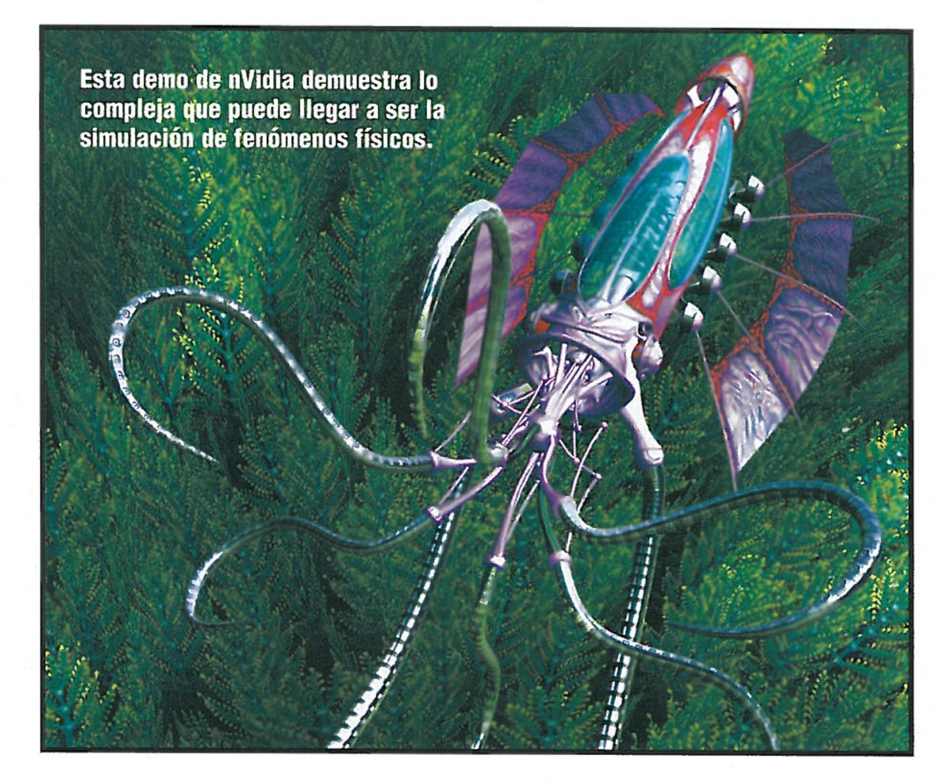
El corazón del procesador GeForce 4 Ti: 63 millones de transistores sólo para nuestros ojos.

Las GeForce 4 MX

Mientras que las GeForce Titanium sustituyen ventajosamente la gama GeForce 3, las GeForce 4 MX son algo más polémicas. La razón es que estas tarjetas poco tienen que ver con la estrategia de nuevas gamas a la que nVidia nos tiene acostumbrados. La arquitectura de los GeForce 4 MX retoma la de las GeForce 2 MX con sus dos procesadores, que han sido mejorados con el controlador de memoria LightSpeed Memory II del GeForce 4 Ti. Equipados así, estos procesadores ofrecen excelentes resultados en los juegos que no explotan las funciones de DirectX 8.0. En este caso, los juegos, sólo utilizan los pixel y vertex shaders (a pesar de una emulación por software señalado por nVidia).

Resumiendo, estas tarjetas gráficas están optimizadas para DirectX 7.0 y no ofrecen todas las funciones que van a exigir los próximos motores gráficos. Atención, pues, a los que quieran apostar por las GeForce 4 MX. Deberás tener en cuenta cuáles son tus verdaderas necesidades: ¿quieres velocidad o prefieres funcionalidades 3D? No olvidemos que estas tarjetas ante todo están destinadas a equipar la gran mayoría de los ordenadores de los grandes fabricantes. Eso sí, las funciones avanzadas de DirectX 8.0 no son primordiales: hay que tener en cuenta el escaso

TARJETA GRÁFICA	Frecuencia del procesador (MHz)	Frecuencia de la memoria (MHz)	Memoria	Tasa de relleno (Mpixels/s)	Ancho de banda teórico GB/s	Precio estimado
GeForce4 Ti4600	300	128MB DDR SDRAM	650	1.200	10,4	500 €
GeForce4 Ti4400	275	128MB DDR SDRAM	550	1.100	8,8	400 €
GeForce4 Ti4200	225	128MB DDR SDRAM	500	900	8	300 €
GeForce4 MX 460	300	64MB DDR SDRAM	550	600	8,8	250 €
GeForce4 MX 440	270	64MB DDR SDRAM	400	540	6,4	160 €
GeForce4 MX 420	250	64MB SDR SDRAM	166	500	2,7	120 €


Esta demo de nVidia demuestra lo compleja que puede llegar a ser la simulación de fenómenos físicos.

número de aplicaciones que los utilizan realmente.

Además del controlador de memoria (LightSpeed Memory II), las mejoras esenciales aportadas por la GeForce 4 MX tienen que ver con el vídeo. Un nuevo motor visual VPE se encarga de la descompresión del MPEG 2 por hardware. El GeForce 4 MX ofrece dos RAMDAC a 350 MHz, dos TMDS para las pantallas LCD y una salida para la televisión. Sin duda, nVidia se pone a la altura de su competidor ATI en lo referente a las prestaciones multimedia y de pantallas múltiples.

Resultados sin igual

Las prestaciones de la GeForce 4 Titanium 4600 son asombrosas, tanto en Direct3D 8.0 como en OpenGL. Como podemos constatar en la tabla de resultados, esta tarjeta permite ser más rápido en el *antialiasing 2x*, es decir Quincunx, que cualquier tarjeta disponible actualmente. La potencia bruta es inigualable, lo que hará las delicias de los jugadores que siempre aspiran a tener en su equipo lo mejor que la tecnología da de sí. Las versiones 4200 y 4400 de la GeForce 4 Ti parecen ser las más interesantes en lo que respecta a la relación calidad precio. Además, parece que será posible aumentar la frecuencia (*overclocking*) hasta alcanzar la de una 4600. Todo ello con una tarifa ampliamente inferior.

Las prestaciones de la titanium 4600 son asombrosas tanto en Direct3D como en OpenGL

Los resultados de la GeForce 4 MX son sorprendentes. Al utilizar procesadores que no explotan las funcionalidades de DirectX8.0, son extremadamente rápidas. También ofrecen un buen compromiso para todos aquellos que no quieren dejarse la camisa en la compra de una tarjeta gráfica. Sin embargo, olvídate de las tarjetas 420 que utilizan la jurásica SDRAM.

Con DirectX 9.0

Las primeras GeForce 4 MX deberían estar disponibles este mismo mes, aunque la gama GeForce 4 Titanium probablemente no aparezca hasta abril. Es decir, que Nvidia dispone de algo de tiempo para agotar las existencias de las GeForce 2 y 3 aún en stock. Tal vez sea el momento de aprovechar la previsible caída de precios para hacerse con una GeForce 3 Titanium. Eso sí, huye de las GeForce 2 y espera a que se publiquen comparativas completas de las tarjetas de los fabricantes para evitar posibles problemas de compatibilidad y demás.

Al final, lo mejor que va a aportar esta nueva remesa es el incremento de la memoria de la arquitectura. El duelo de titanes no se ha acabado. Los próximos procesadores gráficos de ATI probablemente serán anunciados durante el próximo Cebit, que tendrá lugar también este mes de marzo, mientras que la nueva arquitectura de DirectX 9.0 no serán anunciadas hasta finales de verano.

RENDIMIENTO CON ANTIALIASING 2XAA	GeForce 4 Titanium 4600	GeForce 3 Ti 500	ATI Radeon 8500	GeForce 4 MX 460
Quake 3 (1.024 x 768 x 32)	200,9	110,3	97,6	98,8
Aquanox (1.024 x 768 x 32)	54,8	31,9	36	24,6

RENDIMIENTOS	GeForce 4 Titanium 4600	GeForce 3 Ti 500	ATI Radeon 8500	GeForce 4 MX 460	GeForce 4 MX 440
3DMark 2001					
1.024 x 768 x 32	10.460	8.056	8.782	6.022	5.559
1.600 x 1.024 x 32	7.177	5.425	5.413	3.699	2.950
Quake 3					
1.024 x 768 x 32	243,51	204,1	200,7	176	139,5
1.600 x 1.024 x 32	32,6	99,1	97,1	82	62,3
Aquanox					
1.024 x 768 x 32	81,6	56	52,3	38,9	30,1
1.600 x 1.200 x 32	38,7	26,7	25,1	19,1	14,3



¿P4/2200 O ATHLON XP 2000+?

Sigue la desenfrenada carrera entre Intel y AMD

Intel y AMD persiguen el mismo objetivo pero por diferentes vías: fabricar el procesador x86 más rápido del mercado. Ambos acaban de presentar **sus nuevos modelos de gama alta**. Intel el Pentium 4/2200 y AMD el Athlon XP 2000+. El gran beneficiado de esta feroz competencia será el usuario.

A estas alturas de la competición, el Athlon XP 1900+ le lleva una ligera ventaja al Pentium 4. Sin embargo, el equilibrio de la partida de póquer ha sido modificado, porque Intel no sólo ha aumentado la frecuencia del procesador, sino que también ha duplicado su memoria caché de nivel 2. Dicho en cifras: entre la frecuencia del Athlon XP 2000+ y la del Pentium 4/2200 hay una diferencia de 533 MHz, es decir, un 32% más de potencia teórica. Estos porcentajes dan lugar a numerosas discusiones.

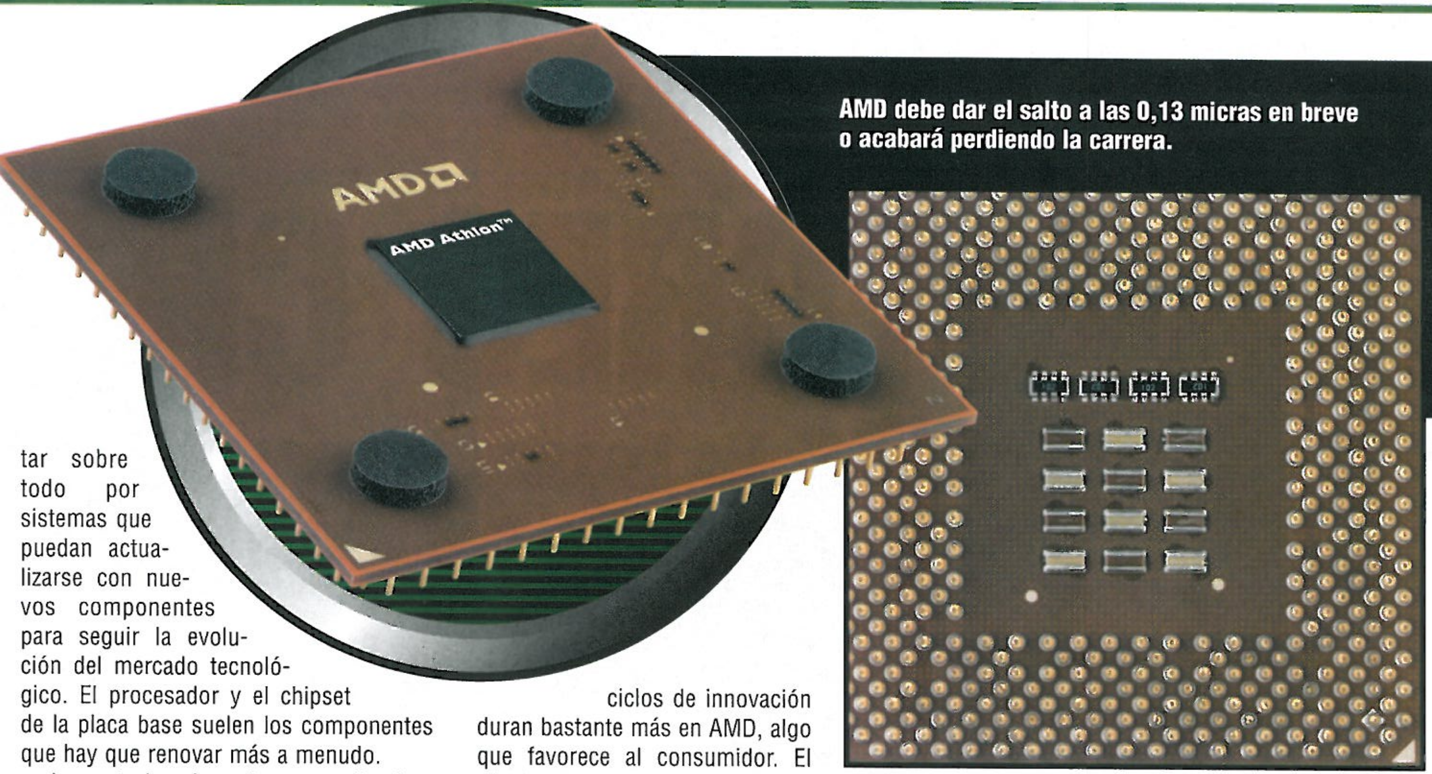
La memoria caché de nivel 2 pasa de 256 KB (núcleo Willamette) a 512 KB (núcleo Northwood). Además, existen grandes diferencias a nivel tecnológico. Para su nuevo Pentium 4/2200 con corazón Northwood, Intel apuesta por primera vez por la tecnología de 0,13 micras, que le acerca a los 3000 MHz. Por el contrario, AMD aún utiliza la tecnología de 0,18 micras en su Athlon XP 2000+ (núcleo Palomino). Con esta tecnología, los aumentos de frecuencia son marginales. El fabricante trabaja intensamente en la versión de 0,13 micras con corazón Palomino, que seguramente será presentada en la feria del Cebit de Hannover con el nombre de Thoroughbred. En cuanto a las funcionalidades, todo sigue como antes.

La sustitución de la plataforma Willamette (zócalo 423) por el flamante Northwood, que iba a apoyarse en el nuevo zócalo 478, estaba prevista para finales de 2001. Por otra parte, el plan de desarrollo de Intel preveía el lanzamiento del Northwood al mismo tiempo que el chipset i845 Brookdale. Problemas con la grabación en 0,13 micras, ventas de P4 Willamette mejores de lo previsto y una ralentización del mercado han hecho que el lanzamiento del Northwood no se produjera hasta principios del 2002. Este aplazamiento sólo ha engendrado un inconveniente para Intel: a causa del gran tamaño del corazón del Willamette (217mm²), las fábricas de producción no han sido capaces de crear suficientes procesadores Pentium 4 para responder a la demanda del mercado durante el último trimestre de 2001. Aparte de esto, el Northwood ha llegado en un buen momento y a un precio más que razonable.

Intel ha pasado el proceso de fabricación a las 0,13 micras. Más superficie y más procesadores.

La mejor inversión

Antes de hacer un desembolso importante en hardware, es importante plantearse cuál es el partido que se le puede sacar a la inversión. Por eso es interesante apos-



AMD debe dar el salto a las 0,13 micras en breve o acabará perdiendo la carrera.

tar sobre todo por sistemas que puedan actualizarse con nuevos componentes para seguir la evolución del mercado tecnológico. El procesador y el chipset de la placa base suelen los componentes que hay que renovar más a menudo.

Las actuales placas base para Pentium 4 son caras y habrá que renovarlas con frecuencia. La mayoría utilizan el zócalo 478 y están limitadas a una frecuencia del FSB de 100 MHz. Sin embargo, Intel presentará dentro de pocos meses un Pentium 4 con un FSB de 133 MHz que funcionará con memoria Rambus a 533 MHz. Después de las estimaciones de los fabricantes de memoria, la nueva memoria Rambus PC1066 costará casi dos veces más que los módulos clásicos PC800 a 400 MHz. Bajo este punto de vista, el chipset VIA P4X266A parece de momento la mejor solución, sobre todo gracias al soporte de la memoria DDR SDRAM. Los ciclos de innovación duran bastante más en AMD, algo que favorece al consumidor. El zócalo 462 debería estar de actualidad durante todo el año 2002. El FSB ya ha sido aumentado a 133 MHz y es de prever que el mercado no vaya este año más allá de los 166 MHz.

El inconveniente de AMD es que apenas ha reducido el precio de sus productos. Los tiempos en que era posible obtener un procesador veloz a un precio atractivo se han acabado. Actualmente, el modelo de gama alta de AMD, el Athlon XP 2000+, se comercializa a unos 357 €, es decir, bastante menos que el Pentium 4/2000 (612 €). Sin embargo, el modelo estrella de Intel, el Pentium 4/2200 se comercializa a cerca de 1.000 €. Desde este punto de vista, Intel no cambia: la velocidad se paga cara.

Y el ganador es...

Aunque estos dos procesadores integren arquitecturas opuestas, las diferencias constatadas en las pruebas no son tan espectaculares. Una cosa está clara: el nuevo Pentium 4/2200 supera al Athlon XP 2000+ aunque sea por poco. Este último se planta en 1666 MHz, mientras que su rival alcanza los 2000 MHz. Sin embargo, un análisis más profundo de las pruebas revela que después de los tests teóricos y después de la compilación del núcleo Linux, el Athlon XP 2000+ se sitúa en cabeza a pesar de utilizar un 32% menos de frecuencia.

En general, las prestaciones técnicas de uno y otro son comparables. El núcleo Palomino del Athlon XP puede tratar varias instrucciones en paralelo mientras que el Northwood de Intel, como ya sucediera con el Willamette, apuesta por una frecuencia más alta y, por tanto, una ejecución más rápida de las instrucciones internas del procesador. A nivel práctico, los resultados de los dos rivales son próximos. Sin embargo, cabe constatar que AMD casi ha exprimido al máximo las 0,18 micras y no le quedará más remedio que pasar a 0,13 micras en breve, mientras que Intel ya ha superado ese paso. Además, Intel ha aumentado la memoria caché L2 de 256 KB (núcleo Willamette) a 512 KB (núcleo Northwood). El gigante de los procesadores también está preparado para el futuro. Estas etapas son el reto que debe superar AMD. Intel, de momento, tiene el cetro en la mano. Goliat puede esperar tranquilamente que David dé el paso tecnológico hacia frecuencias más elevadas.

TECNOLOGÍA Y OVERCLOCKING

INTEL, CON LA MEJOR TECNOLOGÍA

Con la introducción del Northwood, Intel ha superado el proceso de fabricación a 0,13 micras. Paralelamente, el diámetro de discos ("wafer") que comprenden los chips ha sido aumentado de 200 a 300 milímetros. Gracias a este aumento, la superficie se duplica, al igual que el número de chips ("die") obtenidos. En cuanto a la disminución de las estructuras de los circuitos, el paso de 0,18 a 0,13 micras permite triplicar el número de procesadores. Para que te hagas una idea, la superficie del chip P4/ Willamette es de 217 mm², mientras que en la versión Northwood es tan sólo de146 mm². Así que, mientras que con el viejo procedimiento (valores teóricos) se obtenían 144 procesadores, las mejoras permiten ahora obtener cerca de 484.

AMD Y EL OVERCLOCKING

Desde el Pentium III, con la introducción de un multiplicador fijo, grabado en registros SRAM específicos del procesador, Intel ha acotado esta práctica. A veces, queda la posibilidad de aumentar la frecuencia del FSB, pero las frecuencias de los puertos PCI y AGP también aumentan y el sistema tiene un comportamiento inestable. El Atlhon XP 2000+ es un caso aparte. En efecto, algunas modificaciones a nivel del procesador bastan para desbloquear el multiplicador de frecuencia. Sin embargo, estas manipulaciones alcanzan rápidamente sus límites. Asociado a un sistema de refrigeración líquido, un aumento de la frecuencia del FSB de 133 MHz ha permitido alcanzar casi los 1850 MHz, lo que correspondería a un Athlon XP2300+.



MONITORES CRT DE 19''

Ha llegado la hora de ampliar tus miras

La llegada de las pantallas TFT ha hecho que por fin vaya a ser posible comprar **monitores CRT de 19 pulgadas a precios terrícolas**. Lo que hasta anteayer no era más que **un sueño pasa a convertirse en espléndida realidad**.

Las pantallas CRT han hecho grandes progresos. Hoy encontramos monitores de 19 pulgadas con tubo plano entorno a los 600 €, algo impensable hace un par de años. Las pruebas que hemos efectuado revelan que la mayoría de estos monitores ofrecen una imagen de calidad y permiten trabajar a una resolución alta en buenas condiciones. Tal vez los mejores sean el P95f de ViewSonic, con una calidad y una estabilidad de la imagen excelentes, y el muy eficaz T765 de Eizo, algo caro pero fiable y dotado de un cómodo acceso a los ajustes.

VIEWSONIC P95F

ViewSonic presenta su monitor de 19 pulgadas con tubo plano de gama profesional. Está dotado de un *dot pitch* (grosor del punto) variable de 0,25 a 0,27 mm, tecnología derivada del DiamondTron de Mitsubishi. El tubo utiliza una cobertura denominada ARAG para reducir los reflejos y los destellos. El aspecto del P95f es muy clásico. Dispone de cinco tomas BNC y un conector estándar de 15 patillas. Alcanza una frecuencia de refresco horizontal de 117 KHz y soporta una resolución máxima de 1.920 x 1.440 a 77 Hz de refresco vertical.

En la mayoría de las resoluciones examinadas prácticamente no se han registrado errores. El tubo ofrece una uniformidad ejemplar y son escasos los ajustes a realizar. El OSD del P95f es de muy fácil acceso y utilización. Posee cuatro botones para dirigir la navegación y la validación de los cambios. Los efectos de moaré son despreciables y basta con recurrir a los ajustes para solucionarlo de manera satisfactoria. La luminosidad, el contraste y la presentación de los colores son excelentes.

9

NOMBRE: P95f
FABRICANTE: ViewSonic
CARACTERÍSTICAS: Resolución de 1.920 x 1.440 a 77 Hz, *dot pitch* de 0,25/0,27 mm, un conector de 15 patillas y 5 BNC.
PRECIO: 565 €



8,5

NOMBRE: FlexScan T765
FABRICANTE: Eizo
CARACTERÍSTICAS: Resolución de 1.280 x 1.024 a 107 Hz, *dot pitch* de 0,24/0,25 mm, conector de 15 patillas, 5 BNC y 4 USB.
PRECIO: 720 €

EIZO FLEXSCAN T765

El T765 integra un tubo tipo DiamondTron. Posee un *dot pitch* variable de 0,24 mm en el centro y 0,25 mm en los extremos. El área visible es de 17,8 pulgadas y ofrece una imagen más homogénea que sus competidores. El tubo está revestido con el denominado Super ErgoCoat, que reduce los reflejos y mejora la claridad de la imagen. Su diseño es sobrio, austero y un poco anticuado. Dispone de cinco tomas BNC y un conector estándar de quince patillas. También integra un *hub* USB de 4 puertos. Alcanza una frecuencia de refresco horizontal de 110 KHz. Eizo anuncia una resolución óptima (que no máxima) de 1.280 x 1.024 a 107 Hz de refresco vertical.

La geometría de la imagen del T765 es un modelo a seguir. En las resoluciones a partir de los 1.280 x 1.024 no aparece ningún efecto trapezoidal o de distorsión.

Basta con algunos ajustes de posición de la pantalla para obtener una imagen perfecta.

El OSD ofrece numerosas opciones de ajuste y utiliza un botón direccional cuyo centro sirve para aceptar las elecciones. Eizo incluye el programa Screen Manager Pro para administrar el OSD con el ratón. Basta con instalarlo y conectar la pantalla a través de un cable USB para administrar el OSD con el ratón. En cuanto a los colores, el T765 se sitúa entre los mejores de esta comparativa.

NEC MULTISYNC FE950PLUS

Su tubo DiamondTron NF, de 18 pulgadas visibles, dispone de un revestimiento antirreflectante OptiClear que mejora la absorción de la luz. Esta pantalla alcanza una frecuencia de refresco horizontal de 96 KHz y una resolución máxima de 1.792 x 1.344 a 68 Hz de refresco vertical. Como en todas las pantallas con rejilla de apertura, encontrarás las dos líneas horizontales típicas que permiten mantenerla. En cuanto a las conexiones, las del FE950Plus se resumen al mínimo, ya que no hay ni *hub* USB ni función multimedia, sólo una conexión de 15 patillas.

El OSD del FE950Plus dispone de todas las opciones dignas de una pantalla de gama alta. Hay un panel completo de ajustes de geometría, de colores, de brillo por zona de pantalla, del moaré y de la convergencia vertical y horizontal. La legibilidad es excelente y la estabilidad perfecta a 1.280 x 1.024. La restitución de los colores es muy satisfactoria y la luminosidad, correcta. Los matices están bien diferenciados y la calidad de la imagen, en general, es muy aceptable. En resumen, el FE950Plus constituye una buena elección dada su calidad de imagen y su bajo precio.

7,5

NOMBRE: Multisync FE950Plus
FABRICANTE: Nec
CARACTERÍSTICAS: Resolución de 1.792 x 1.344 a 68 Hz, *dot pitch* de 0,25/0,27 mm, conector de 15 patillas.
PRECIO: 484,48 €

8

NOMBRE: Multisync FP955
FABRICANTE: NEC
CARACTERÍSTICAS: Resolución de 1.920 x 1.440 a 73 Hz, *dot pitch* de 0,24 mm, conector de 15 patillas y DVI.
PRECIO: 670 €

NEC MULTISYNC FP955

El FP955 completa la oferta del FE950Plus. También integra un tubo DiamondTron NF de 19 pulgadas, pero en esta ocasión alcanza una frecuencia de refresco horizontal de 110 KHz. El tubo ofrece un espacio visible de 18 pulgadas y está revestido con OpticalClear para reducir defectos y mejorar la nitidez. Su aspecto es bastante clásico.

El FP955 posee una entrada RGB de 15 patillas y también una entrada DVI (Digital Visual Interface), que permite realizar en la misma pantalla la conversión de digital a analógica. A priori, esto permite una mejor conversión de la imagen, pero no es el caso. La entrada está en formato DVI-A, es decir que se trata sólo de un puerto RGB de 15 patillas diferente física pero no técnicamente. La conversión digital sigue realizándose en la tarjeta gráfica. NEC anuncia una resolución máxima de 1.920 x 1.440 a 73 Hz de refresco vertical. El *dot pitch* es de 0,24 mm en toda la superficie del monitor. En cuanto a la geometría, sigue una buena tónica hasta los 1.600 x 1.200. Superada esta resolución, será necesario luchar un poco con los ajustes.

El OSD es de uso bastante simple. Se manipula con ayuda de un botón direccional y dos teclas. Las opciones imprescindibles son todas correctas, incluyendo la disminución de moaré y de ajuste del brillo esquina por esquina. Lástima que su precio sea un poco elevado en comparación a sus rivales directos.

CTX PR960F

El PR960F de CTX está basado en un tubo FD Trinitón. La superficie de 18 pulgadas visibles utiliza un revestimiento denominado ARAG destinado a disminuir los reflejos y los destellos. El tubo plano está dotado de un *pitch* constante de 0,24 mm y su aspecto resulta bastante "profesional". Con él hemos alcanzado los 1.900 x 1.440 a 74 Hz de resolución vertical, algo bastante notable. No sólo dispone de un conector VGA de 15 patillas, sino también de tomas BCN. También integra un hub USB de dos puertos. Su problema es que pesa demasiado: 31 kilos.

El OSD es bastante clásico. Consta de opciones para la posición y el tamaño, así como para el moaré y la convergencia. Sólo se echa en falta el ajuste de brillo por zonas y de homogeneidad de la calidad de visualización.

Esta pantalla goza de una muy buena legibilidad y precisión de visualización. Los colores son correctos, aunque no alcanzan el nivel del la P95f de Viewsonic.

7

NOMBRE: PR960F
FABRICANTE: CTX
CARACTERÍSTICAS: Resolución de 1.800 x 1.440 a 74 Hz, *dot pitch* de 0,24 mm, un conector de 15 patillas, 5 BNC y 2 USB.
PRECIO: 518 €

NOMBRE: A420
FABRICANTE: Sony
CARACTERÍSTICAS: Resolución de 1.600 x 1.200 a 78 Hz, *dot pitch* de 0,24/0,25 mm, un conector de 15 patillas y 4 USB.
PRECIO: 744 €

5

SONY A420

El A420 integra un tubo FD Trinitron y se distingue particularmente de la competencia por su atractivo revestimiento gris metalizado. Aunque es probable que la mayoría de los compradores del A420 se dejen seducir por su diseño más que por sus características y resultados técnicos, éstos son más que notables. El tubo de 18 pulgadas visibles integra un revestimiento para el alto contraste antirreflectante y antiestático, y dispone de un *hub* USB de cuatro puertos. Su frecuencia de refresco horizontal es de 96 KHz. Sony anuncia una resolución máxima de 1.600 x 1.200 a 78 Hz de refresco vertical. Hay que destacar que el A420 sólo ha superado el banco de pruebas TCO92.

En cuanto a la geometría, el A420 de Sony hace gala de las mismas cualidades que el FE950Plus de Nec. Destaca el buen alcance hasta en 1.280 x 1.024 y una degradación exponencial en resoluciones más elevadas. El OSD integra la mayoría de ajustes de geometría, posicionamiento o valor calorífico, pero no incluye opciones para la convergencia o el brillo. La legibilidad es correcta, los contornos precisos y los colores respetables. El moaré está relativamente ausente. La luminosidad y el contraste son correctos.

ADI MICROSCAN G910

ADI no ha sido nunca una marca reconocida por la calidad de sus monitores, pero el G910 y su tubo FD pueden acallar todas las críticas. Integra un tubo "plano" dotado con un *pitch* constante de 0,24 mm. Las opciones están un poco por encima de la media, ya que ofrece un micrófono integrado, así como un hub USB. Hay que destacar que las pantallas ADI que poseen un tubo Trinitron utilizan el Color Wizard. Este programa permite alcanzar una frecuencia teórica de 87 Hz a 1.600 x 1.200, cosa bastante notable.

La geometría es correcta hasta los 1.600 x 1.200. A partir de ahí encontramos algunas deformaciones trapezoidales. El G910 propone un OSD relativamente completo, aunque no ofrece ajustes de brillo por zonas. La navegación en el OSD no es muy fácil, ya que sólo hay tres botones, pero las opciones disponibles son bastante numerosas. También encontramos un ajuste de moaré horizontal y vertical. La legibilidad es digna de un tubo Trinitron y la calidad de los colores es más que correcta. En cuanto a luminosidad y contraste, tampoco se defiende mal.

7,5

NOMBRE: Microscan G910
FABRICANTE: ADI
CARACTERÍSTICAS: Resolución de 1.600 x 1.200 a 87 Hz, *dot pitch* de 0,24 mm, conector de 15 patillas, USB, micrófono integrado.Resolución de 1.600 x 1.200 a 87 Hz, *dot pitch* de 0,24 mm, conector de 15 patillas, USB, micrófono integrado.
PRECIO: 733 €

HITACHI CM721F

El CM721F integra un tubo que utiliza la tecnología EDP (Electronic Data Procesing). Esta tecnología está inspirada en el *Shadow Mask*, pero se diferencia de ella en que permite un *pitch* horizontal mucho más fino que el *Shadow Mask* tradicional, de 0,20 mm en el caso del CM721F. En cuanto a las conexiones, el CM721F sólo está dotado con un cable RGB fijo de 15 patillas, así que, si se llegara a romper una de las patillas de la toma, sería necesario enviar el monitor entero a reparar. Su frecuencia de refresco horizontal es de 95 KHz y alcanza una frecuencia teórica de refresco vertical de 75 Hz a 1.600 x 1.200. El CM721F se ha comportado bien en los tests de geometría. A 1.024 x 768 y 1.280 x 1.024 no se ha observado ninguna gran deformación.

El OSD es bastante clásico. Se manipula gracias a cuatro botones que permiten la navegación entre las distintas opciones, o sea, los ajustes de geometría, calorimetría, luminosidad y contraste. También está el ajuste del moaré horizontal y vertical, pero no el del brillo.

En cuanto a la calidad de imagen, encontramos al mismo tiempo muchas de las ventajas que ofrecen los tubos *Shadow Mask* y los de rejilla de apertura. El tubo parece perfectamente plano y ofrece una excelente legibilidad de los pequeños caracteres. Los colores son cálidos y relativamente fieles y la convergencia es más que correcta.



NOMBRE: CM721F
FABRICANTE: Hitachi
CARACTERÍSTICAS: Resolución de 1.600 x 1.200 a 75 Hz, dot pitch de 0,20 mm, conector fijo de 15 patillas.
PRECIO: 415 €

PHILIPS PCRW2010K



La PCRW2010K está dotada de 2 MB de memoria caché y utiliza el modo de escritura CLV. Empieza a grabar a 16x durante los primeros 10 minutos y, después, pasa a 20x si el medio lo permite. La PCRW2010K de Philips integra la tecnología Termo-Balance Writing, similar al Power REC II de Plextor. Esta función efectúa un test de cada CD-R insertado para calibrar tanto la velocidad como la cabeza láser. Esto permite reducir sensiblemente los errores de escritura debidos a una mala adecuación entre el método de escritura y el medio.
Esta grabadora está dotada con una tecnología *buffer underrun*. Se trata de la Seamless Link, basada en la Just Link desarrollada por Ricoh. En la práctica, no existe ninguna diferencia entre las dos tecnologías, ya que incluso utilizan los mismos controladores. Sin embargo, el Termo-Balanced Writing no tiene nada que ver con el Just Speed de Ricoh. Este último posee, en su hardware, la propia base de especificaciones CD-R.

7

FABRICANTE: Philips
CARACTERÍSTICAS: Grabadora 20x10x40x, modo de escritura CLV, memoria de 2 MB, protección Seamless Link, no soporta DAO-RAW.
PRECIO: 251,82 €

AMI MOUSE 150T OPTICAL WEB SCROLL

Trust ha decidido sustituir la clásica rueda por una bola que facilita la navegación en los documentos que ocupan un área de visión superior a la de la pantalla, así que, además del consabido desplazamiento vertical, también podrás desplazarte hacia los lados simplemente haciendo rodar la bola. El AMI 150T cuenta con un diseño atractivo. Es de color gris y su tamaño se adapta perfectamente a la mano. Además, el diseño es válido también para los zurdos. En los juegos, el ratón ha tenido un comportamiento digno, ya que es lo suficientemente rápido y preciso. El ratón incorpora software que permite distintas configuraciones o invertir los botones. Puedes utilizar el tercer botón para activar el clásico desplazamiento multidireccional, prescindiendo de la bola, o abrir aplicaciones. El ratón sólo utiliza la conexión PS/2, aunque se trata de un dispositivo Plug&Play. Se ha traducido tanto el manual como la interfaz del CD, pero no el software de gestión.

7,5

FABRICANTE: Trust
CARACTERÍSTICAS: Ratón óptico, PS/2, bola de dirección, tres botones, funciones programables.
PRECIO: 19,50 €

WINGMAN CORDLESS GAMEPAD



Este Wingman recuerda a los pads de Logitech, pero con un diseño más ergonómico y agradable. El gamepad utiliza radiofrecuencia de 2,4 GHz, lo que le permite trabajar a distancias considerables y garantizar una excelente precisión. El receptor se conecta al puerto USB. El mando necesita cuatro pilas que alimentan tanto al emisor como a los dos motores del Force Feedback, por lo que este periférico resulta bastante pesado. El gamepad viene acompañado de un programa con las opciones de calibrado y un creador de perfiles para configurar las acciones de los distintos botones y ejes. Desde el mismo mando tienes la opción de deshabilitar el Force Feedback y, además, seleccionar dos modos de juego. Uno está especialmente dedicado a los títulos de acción, mientras que el otro es para los simuladores. Sus principales virtudes son la precisión, comodidad y rapidez de instalación.

8

FABRICANTE: Logitech
CARACTERÍSTICAS: Radiofrecuencia de 2,4 GHz, Force Feedback, diez botones, dos mini-joysticks analógicos, sombrero digital y acelerador.
PRECIO: 74,53 €



Encuesta Game Live
Participa en el sorteo
de 50 JUEGOS
y 50 CAMISETAS
de THE NATIONS
The Nations
¿Quieres una Game Live a la carta? ¿Una revista que se adapte a tus gustos, tu visión del mundo, tus fantasías más íntimas? Pues cuéntanos cómo eres y qué es lo que te gusta. Si dedicas un par de minutos a responder nuestra encuesta, nos ayudarás a poner la revista a la altura de tus expectativas y participarás en el sorteo de 50 juegos y 50 camisetas.
Envía la encuesta a: GAME LIVE - C/Mestre Nicolau, 23 Entlo. - 08021 Barcelona



Nombre ____

Dirección ____

Población ____ C.P. ____

Provincia ____ Teléfono ____

E-mail ____

Edad ____ Sexo: ☐H ☐M

Estudios completados:
☐ E.G.B. ☐ F.P. ☐ B.U.P.
☐ E.S.O. ☐ Estudios universitarios

Situación actual:
☐ Estudio ☐ En paro
☐ Trabajo

Señala qué géneros te interesan:
☐ Acción ☐ Aventuras gráficas ☐ Deportes
☐ Arcade ☐ Aventuras de acción ☐ Estrategia
☐ Carreras ☐ Rol ☐ Simulación
☐ On line

Además de PC, tienes o piensas comprarte:
☐ PSX/PSone ☐ PlayStation 2 ☐ Xbox
☐ Gamecube ☐ Nintendo 64 ☐ Dreamcast
☐ Game Boy ☐ Game Boy Color ☐ Game Boy Adv.
☐ No tengo consola

Otra: ____

Puntúa los diferentes apartados de la revista en función de tus gustos (del 1 al 10):
☐ Carta blanca ☐ Noticias ☐ Concursos
☐ Reportajes ☐ Avances ☐ Análisis
☐ Opinión ☐ Oportunidades ☐ Trucos
☐ En la Red ☐ Hardware ☐ En el CD

Añadirías: ____

Puntúa los CD en función de tus gustos (del 1 al 10):
☐ Juego completo ☐ CD de demos

Observaciones ____

¿Es un inconveniente para ti que el juego completo esté en inglés?
☐ Sí ☐ No

Dejarías como está (=), ampliarías (+) o reducirías (-):
☐ Carta Blanca ☐ Avances ☐ Trucos
☐ Noticias ☐ Análisis ☐ En la Red
☐ Concursos ☐ Opinión ☐ Hardware
☐ Reportajes ☐ Oportunidades ☐ En el CD

Añadirías: ____

La revista debería ser...
☐ Más rigurosa ☐ Más crítica ☐ Menos crítica
☐ Más técnica ☐ Menos técnica ☐ Está bien

Observaciones ____

La revista te sirve para:
☐ Estar informado sobre los videojuegos
☐ Decidir qué juegos compras y cuáles no
☐ Estar informado sobre el hardware
☐ Jugar al juego completo de regalo
☐ Jugar a las demos

El diseño de la revista es:
☐ Muy bueno ☐ Bueno ☐ Regular ☐ Malo

Puntúa lo que te motiva para comprar Game Live (del 1 al 10):
☐ Contenido ☐ Diseño ☐ Juego completo
☐ CD de demos ☐ Precio ☐ Portada
☐ Presentación ☐ Concursos ☐

Qué piensas sobre la relación calidad-precio de la revista?
☐ Muy buena ☐ Buena ☐ Regular ☐ Mala ☐ Muy mala

¿Compras alguna otra revista sobre videojuegos?
____

¿Cuáles son las características técnicas de tu PC?
Procesador: ____ MHz Memoria: ____ MB de RAM
Tarjeta gráfica: ____

Además de jugar, utilizas tu PC para:
☐ Trabajar ☐ Aplicaciones multimedia ☐ Estudiar

Otros: ____

¿Dispones de acceso a Internet?
☐ Sí, en casa ☐ No
☐ Sí, en otro sitio (trabajo, centro de estudios...)

¿Tienes tarifa plana?
☐ Sí ☐ No

¿Qué tipo de conexión tienes?
☐ Módem ☐ RDSI ☐ ADSL

¿Con qué compañía?
____

¿Juegas en Internet?
☐ Sí ☐ No

¿Acudes a los cibers?
☐ Sí, para conectarme a Internet ☐ Sí, para jugar
☐ No

¿Utilizas los *banners* que se incluyen en el CD?
☐ Sí ☐ No

¿Comprarías juegos a través de Internet?
☐ Sí ☐ No

CENTRO MAIL

Expertos en videojuegos



BLACK & WHITE CRIATURE ISLE — 19,95

CHAMPIONSHIP MANAGER TEMP. 01/02 — 29,95

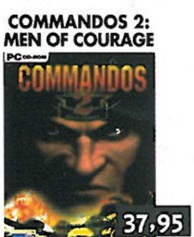


COMANCHE 4 — 39,95



COMMAND & CONQUER RENEGADE — 42,99

Consigue WARRIOR KINGS con una camiseta de regalo. — 37,95



COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE — 37,95



EMPIRE EARTH — 44,95



HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL — 37,95



IL 2 STURMOVIK — 17,95



KICK OFF 2002 — 17,95



LA JUNGLA DE CRISTAL: NAKATOMI PLAZA — 34,95



LOS SIMS: PRIMERA CITA — 17,95



MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT — 47,95

MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS — 34,95

NASCAR RACING — 29,95



OPERATION FLASHPOINT: GOLD EDITION — 49,95




PATRICIAN 2 — 44,95



REAL WAR — 17,95

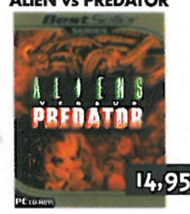


RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN — 44,95

STAR WARS: STARFIGHTER — 42,95

ZAX: THE ALIEN HUNTER — 17,95

superofertas del mes



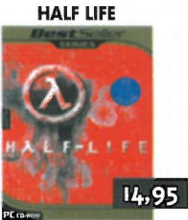
ALIEN vs PREDATOR — 14,95



BICHOS JUEGO DE ACCIÓN — 11,95

CAESAR II — 4,95

DINO CRISIS — 11,95



HALF LIFE — 14,95

PACK BLIZZARD — 29,95



PANZER DRAGOON — 5,95



PUZZLE BUBBLE 2 — 5,95

RESIDENT EVIL 2 — 11,95

SOLDIER OF FORTUNE — 17,95




SONIC 3D — 5,95

THE LONGEST JOURNEY — 9,95



TRAITORS GATE — 9,95





TRIBES 2 — 14,95



VAMPIRE: THE MASQUERADE — 17,95

pedidos por internet www.centromail.es



pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de marzo de 2002.

EN EL CD1

SALT LAKE 2002

INSTALACIÓN: D:\Demos\SaltLake\Setup.exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: ATD Splash
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 450, 64 MB de RAM, 135 MB libres, tarjeta gráfica 3D de 8 MB, DirectX 8.0a.



Con las Olimpiadas de invierno aún en nuestra memoria, ahora te toca ser a ti el rey de la pista. Seguro que te has sentido atraído por los gráficos de este juego y quieres comprobar lo que da de sí en tu ordenador. Te recomendamos que antes de empezar a jugar pases por la pantalla de configuración de controles, ya que los que vienen de serie son un poco confusos. Cada vez que inicies la demo, tendrás la oportunidad de probar un esquiador diferente, aunque sólo podrás hacerlo en una prueba, la de descenso de esquí alpino.

Al principio aparecerán unas luces que te indican el momento de la salida. En cuanto la última esté a punto de encenderse, llega el momento de lanzarte a tumba abierta. Aunque la primera parte del recorrido sea más bien sencilla, no pierdas la concentración, porque el salto que hay a mitad de recorrido es de órdago. Luego no digas que no te hemos avisado.

CONTROLES

Dirección: cursores • **Acción A**: Enter
Acción B: A • **Atrás**: S • **Cámara**: Retroceso
Pausa: Esc



DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

INSTALACIÓN: Demos/Nakatomi Plaza\dhnpdemo.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Piranha Games
REQUISITOS: P II 400, 64 MB RAM, 128 MB libres, DirectX 8.0, tarjeta gráfica 3D de 16 MB.



Aunque no sea la primera vez que tienes la oportunidad de emular al Bruce Willis de *La Jungla de Cristal* en tu PC, esta vez podrás hacerlo en el escenario de la primera película. En la misión disponible en esta demo, los terroristas han plantado bombas por todo el escenario. Armado con una MP5, debes acabar con decenas de ellos hasta encontrar al que tiene el cúter. A partir de ese momento empieza una carrera para desactivar los explosivos.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás**: S • **Izquierda**: A
Derecha: D • **Usar**: F • **Saltar**: espacio

SUMARIO

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el Explorador o Ejecutar y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del Explorador.
En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

GORE

INSTALACIÓN: D:\Demos\Gore\goretest2v1.31.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: 4D Rulers Software
REQUISITOS: P II 200, 64 MB RAM, 140 MB libres, DirectX 8.0, tarjeta gráfica 3D con OpenGL.



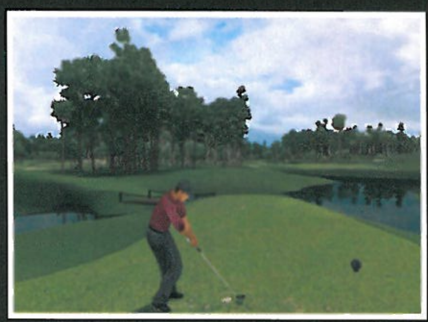
Una demo multijugador del juego de acción que, según sus creadores, dispone de un motor revolucionario optimizado para el juego en Internet. Antes de jugar, instala el parche de actualización que incluimos en el CD. ¿Hecho? Pues ya estás listo para probar alguno de los tres escenarios distintos y participar en modos como el *deathmatch*, la captura de la bandera o el tactical, que es una especie de modo asalto.

CONTROLES

Dirección: Cursores • Disparo: Botón zqdo. • Saltar: Botón dcho. • Armas: Del 1 al 8 Agacharse: C

TIGER WOODS PGA TOUR 2002

INSTALACIÓN: D:\Demos\Tiger Woods 2002\TW2002 Demo 1.exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: EA Sports
REQUISITOS: P II 400, 250 MB RAM, 136 MB libres, DirectX 8.0, tarjeta 3D de 16 MB.



El exclusivo campo de Sawgrass te abre las puertas para que, en la piel de Tiger Woods, juegues en tres de sus hoyos. El funcionamiento del juego es lo más intuitivo que hemos visto hasta ahora en un juego de golf. Con los cursores eliges la dirección del golpe y moviendo el ratón de atrás hacia adelante realizas el golpe. Al principio te costará un poco predecir dónde van a ir a parar tus golpes, pero pronto le coges la práctica.

CONTROLES

Apuntar: Cursores • Golpear: Ratón

DIVIDED GROUND

INSTALACIÓN: D:\Demos\Divided Ground\dg-demo.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: TalonSoft
REQUISITOS: P II 133, 32 MB RAM, 135 MB libres, DirectX 8.0.



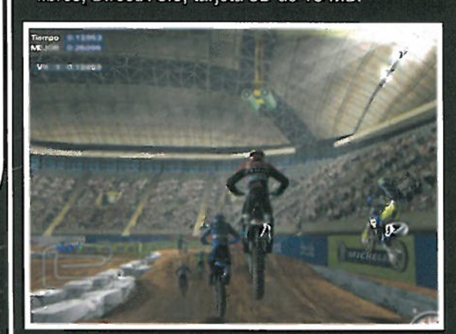
Divided Ground es la enésima aproximación por turnos al universo bélico que realiza TalonSoft desde que entrara en guerra con la serie *West Front*. Esta vez el conflicto se traslada a Oriente Medio, donde deberás hacer frente a la embestida de los países árabes al mando de las tropas israelíes. La cantidad de unidades y la variedad de opciones tácticas y estratégicas harán que esta demo dure un buen puñado de horas incluso a los estrategas más sesudos.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

MOTO RACER 3

INSTALACIÓN: D:\Demos\Motoracer\motoracer3.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Delphine Soft
REQUISITOS: P III 450, 64 MB RAM, 34 MB libres, DirectX 8.0, tarjeta 3D de 16 MB.



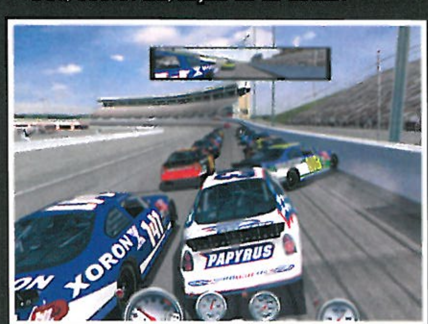
En el juego final vas a poder participar en pruebas de motociclismo muy variadas, dos de ellas disponibles en esta demo. La primera es una carrera de motocross con el Palau Sant Jordi de Barcelona como escenario. La segunda de las carreras es el gran premio de Sachsenring, donde pondrás a prueba tu dominio de la velocidad. Por último, también hay disponible una carrera para probar el modo multijugador.

CONTROLES

Acelerar, frenar y girar: Cursores

NASCAR RACING 2002

INSTALACIÓN: D:\Demos\Nascar\nr2002_demo.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Papyrus Racing Games
REQUISITOS: P II 266, 64 MB RAM, 64 MB libres, DirectX 8.0, tarjeta 3D de 16 MB.



Este juego de carreras es en Estados Unidos casi tan famoso como las carreras que representa. Si te preguntas qué es lo que tantas pasiones despierta entre los jugadores yanquis, ahora tienes la posibilidad de descubrirlo por ti mismo gracias a esta demo. Primero podrás asistir a unas pocas lecciones de vídeo que usan el motor del juego. A continuación, puedes iniciar una sesión de prácticas para acabar participando en una carrera.

CONTROLES

Deben ser configurados antes de jugar

TRAINZ

INSTALACIÓN: D:\Demos\Trainz\Setup.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Strategy First
REQUISITOS: P II 400, 128 MB RAM, 70 MB libres, DirectX 8.0a, tarjeta 3D de 16 MB.



Los trenes están de moda. Si el *Train Simulator* de Microsoft te parecía muy complicado, con este *Trainz* disfrutarás de entretenidos paseos por los raíles de todo el mundo. En cuanto empieces a jugar a la demo, tendrás que elegir tu perfil de conductor, la máquina y los vagones del tren a utilizar. Aunque en el juego existen diversos escenarios a escoger, en esta demo sólo puedes acceder a la campiña inglesa.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

EN EL CD2

JUEGO COMPLETO

ARMORED FIST 3

Instalación

INSTALACIÓN: D:\AF3SETUP\setup	
GÉNERO: Acción/Simulación	
DESARROLLADOR: Novalogic	
REQUISITOS: P 233 MMX; 64 MB de RAM, 205 MB de disco duro, W 95/98 o Me.	

Movimiento del tanque	Cursores
Movimiento manual de la torreta	W,A,S,D
Selección automática del objetivo	Enter
Disparo del cañón	Espacio
Disparo de la ametralladora coaxial	C



Los helicópteros que te dan cobertura necesitan de tu protección.



En cuanto oigas pitidos de emergencia, suelta una granada de humo.

Los juegos de Novalogic siempre han destacado por su **perfecto equilibrio entre acción y simulación**. Esta tercera entrega de la serie *Armored Fist* es un excelente ejemplo: al mando de un muy manejable pelotón de tanques Abrams M1A2, **te sentirás el rey de la colina**.

Sí, es un simulador de carros blindados, pero también un juego apto para todos los públicos. Aunque puedes configurarlo para que ofrezca un grado de simulación más que razonable, el modo sencillo (que es el que el juego adopta por defecto) te permite llevar el tanque como si se tratase del protagonista de cualquier juego de acción en primera persona.

Aunque las primeras fases del juego no son demasiado difíciles, siempre puedes pasarte por la sección de campañas y seleccionar las misiones de entrenamiento, que consisten en una serie de tutoriales que empiezan por enseñarte a mover el tanque y luego a dar órdenes a tu pelotón. Si eres de los que prefieren aprender de la experiencia, lo mejor será que vayas a la opción Play Battle y entres en harina cuanto antes.

Conoce a tu enemigo

La perspectiva externa no es ningún impedimento en *Armored Fist 3*, porque además de tener un mejor control visual de la situación, dispones de una barra de información en la parte inferior de la pantalla. En ella, además del nombre del tanque que llevas, aparece el tipo de enemigo que tienes fijado en el blanco, la munición seleccionada e información útil para la conducción, como la velocidad y la dirección.



Un encuentro entre dos columnas de tanques enemigos en campo abierto es la peor de las situaciones.

Con el tiempo, conocerás a los enemigos y sabrás, por ejemplo, que ante tanques como los T-72 debes emprender de inmediato maniobras evasivas y seleccionar el tipo de munición SABOT, proyectiles perforantes ideales contra carros de combate. Para el resto de vehículos acorazados o vehículos ligeros, usa los HEAT. Para vehículos aéreos, lo mejor son los proyectiles MPAT. Los STAFF es mejor guardarlos para blancos ocultos.

En el modo sencillo, basta con empezar a moverte e ir apretando la tecla ENTER para



Aprovechar el terreno para cubrirse es una gran idea.

Te recomendamos probar el tiro al blanco en el modo manual: es toda una experiencia.

que tu artillero vaya seleccionando los blancos más cercanos. De todas maneras, si avanzas y disparas sin tomar las debidas precauciones, pronto descubrirás lo poco que se tarda en perder un pelotón de tanques. Hay una serie de cosas que debes saber, en especial, cómo explotar las características orográficas y lo útil que resulta ir sembrando el terreno con granadas de humo. En cuanto empieces a oír un pitido, es que te están fijando en el blanco, así que lanza rápidamente una granada de humo (tecla 0) para que no puedan seguir apuntándote y a continuación busca un lugar seguro. Ten presente que el enemigo también domina estas técnicas elementales de camuflaje, así que deberás ser muy rápido a la hora de disparar o sabrás lo que es gastar munición en vano.

Si te fijas en la parte superior de la pantalla, descubrirás una flecha que te indica hacia dónde debes dirigirte para alcanzar el siguiente punto de paso de la misión. Estos puntos pueden verse desde lejos y están representados por una línea vertical. El número de encima indica la distancia a la que se encuentra. Si esa línea es de color amarillo, significa que es el punto de paso al que debes dirigirte en primer lugar. Aunque suele ser una buena idea seguir la referencia de los puntos de paso, la mayoría de las misiones se completan acabando con todos los enemigos del mapa. En esos casos, lo mejor es alcanzar una buena posición elevada y poco a poco acabar con todo lo que esté a tu alcance. El Abrams M1A2 puede superar grandes desniveles, pero para ello debes conducir en diagonal, ya que los ascensos perpendiculares suelen ser excesivos para el motor.

Blindaje en las ventanas

Tienes varios tipos de mapas. El que aparece en forma de ventana en la parte inferior izquierda es muy básico, pero te sirve para orientarte mínimamente y localizar de forma rápida la posición de objetivos enemigo, ya que aparecen representados como un punto rojo. Para información más detallada, abre el panel de información IVIS con la tecla F7. Aquí verás claramente los puntos de control y la posición de tu pelotón. Te recomendamos que no pierdas detalle de la escena introductoria de cada misión, ya que, además de tener información sobre los objetivos, sabrás si puedes contar con apoyo aéreo o de artillería.

Cuando creas que te has convertido en un consumado especialista en el manejo de tu Abrams, habrá llegado el momento de probar el modo multijugador, en el que puedes enfrentarte a 32 jugadores, bien por equipos o en una batalla sin reglas ni aliados. Finalmente, en caso de que llegues a completar las misiones de las cuatro campañas, todavía te queda la posibilidad de crear una a medida con el editor que incluye en el juego.

Si eliges jugar en el modo simulación es altamente recomendable leerte el manual del juego. Los podrás encontrar en el CD de extras de este mes. En caso de que no tengas instalado Acrobat Reader para abrirlo, puedes encontrarlo en el CD del juego.



En ocasiones, hasta tu propia artillería puede jugarte una mala pasada.

ARMORED FIST 3

ESC — MENÚ — AUTO-ESTAB.
F1 — VISTAS PERSEGUIR
F2 — POSICIÓN ARTILLERO
F3 — GPS ARTILLERO
F4 — GAS ARTILLERO
ARTILLERO
F5 — POSICIÓN DEL CT
F6 — CITV DEL CT
F7 — IVIS DEL CT
F8 — ESCOTILLA ABIERTA
COMANDANTE DEL CARRO
F9 — VISTA DEL CONDUCTOR
F10 — MAPA TÁCTICO
F11 — TRAZADO DEL MAPA/GPS SÍ/NO
F12 — INTERRUPTOR MAPA/GPS

PARAR — VELOCIDAD A 1/4 — 1/2 VELOCIDAD — VELOCIDAD MÁX. — SABOT — HEAT/MPAT — STAFF — SOLICITAR APOYO AÉREO — SOLICITAR APOYO ARTILLERÍA — SMOKE GRENADE — AMPLIAR MAPA — REDUCIR MAPA — CAMBIAR ARMAS

NÚMEROS ATRASADOS

































¿Acabas de descubrir *Game Live* y te encantaría tener la colección completa? ¿Te falta algún número? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.

BOLETÍN DE PEDIDO

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 3,57 EUROS por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,18 EUROS por ejemplar:

☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL AGOSTO ☐ nº10

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,78 EUROS por ejemplar:

☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13 ☐ nº14 ☐ nº15

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 EUROS por ejemplar:

☐ nº15

+2,15 euros por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Oferta válida únicamente en España

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐

Nombre y Apellidos...Tel..............................

Dirección...

Población...............................C.P.............................Provincia...............................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono con Pere Giménez (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixoiberica.com

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.